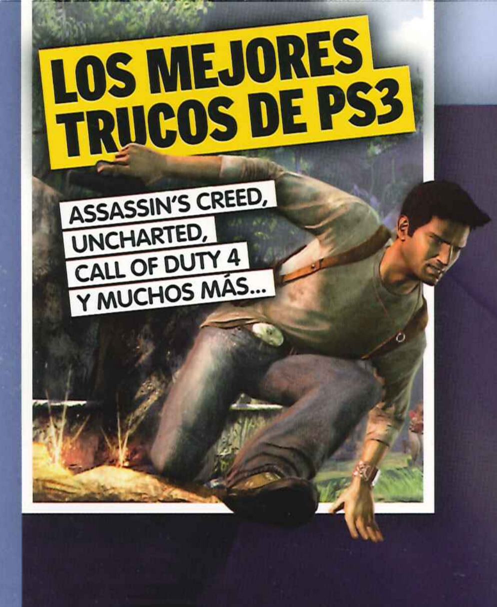


3 GUÍAS COMPLETAS

APRENDE TODAS LAS ARTES PARA SER UN BUEN ESPÍA

DESCUBRE CÓMO COMPLETAR LOS 6 EPISODIOS DEL JUEGO

ESTRATEGIAS PARA ELIMINAR A LOS JEFES FINALES

Syphon Filter
LOGAN'S SHADOW

PlayStation
Revista Oficial - España

32 PÁGINAS

PS2
PS3
PSP

Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #85

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008

DOMINA LAS HABILIDADES PRINCIPALES Y SECUNDARIAS

TRUCOS Y CONSEJOS PARA SER EL REY DEL RING

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

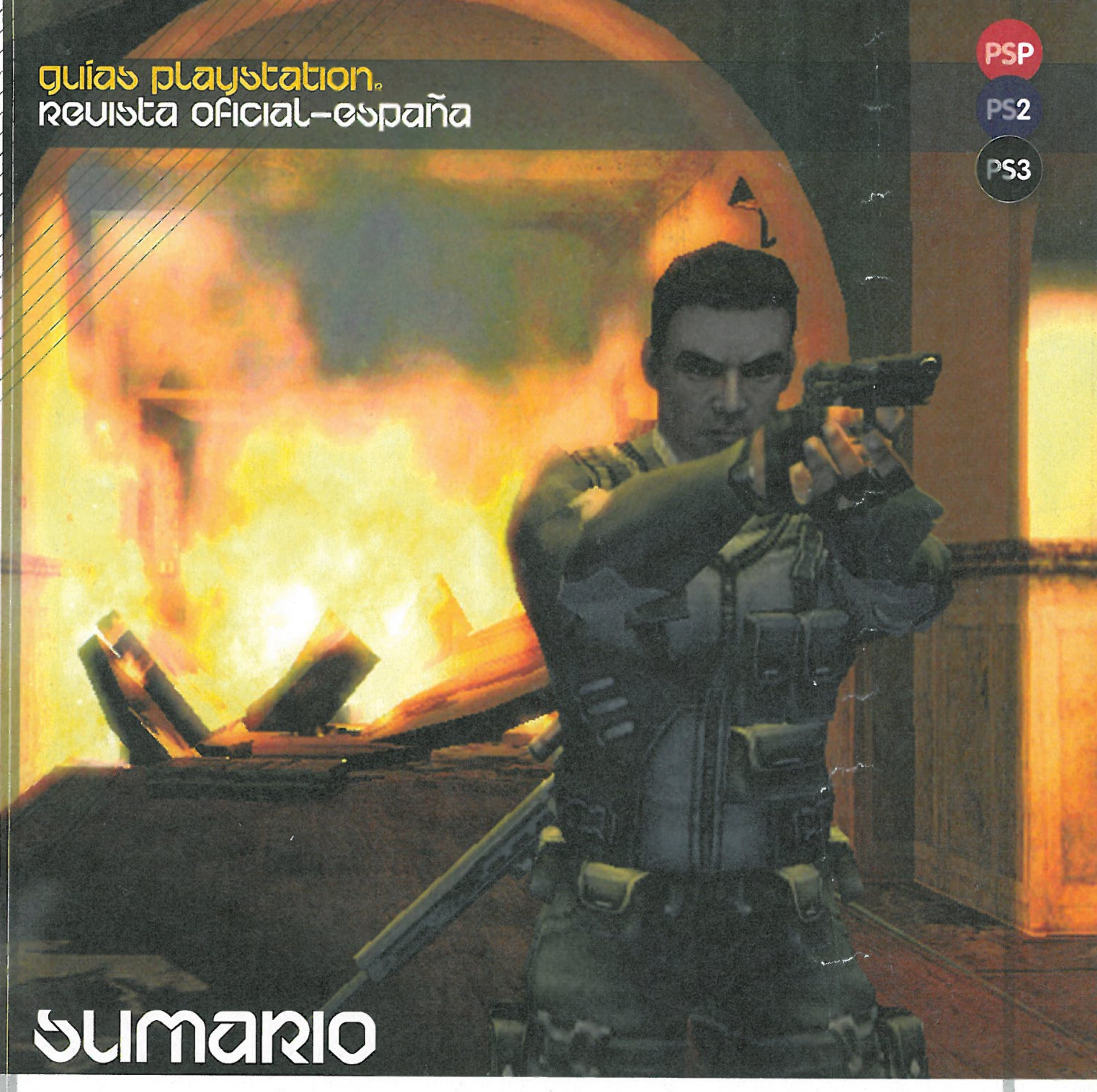




CÓMO DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES

SUPERA TODAS LAS BATALLAS DEL JUEGO

PlayStation®
Revista Oficial - España



PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte DIEGO ARESO | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO, ARMANDO GALVÁN
Han colaborado EDUARDO GARCÍA, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAÚL BARRANTES

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a14 H.

GRUPO ZETA

Una poderosa organización criminal ha robado un invento científico pensado inicialmente para usos pacíficos y pretende usarlo con fines mortales. Parece estar conectado con el cargamento del barco St. Helen, al que nuestro superior Cordell nos enviará en una misión aparentemente sencilla. Pero algo más está ocurriendo, puesto que nuestra amiga Lian Xing se ha largado, mintiendo sobre su paradero. Ante tal maremagnum de acontecimientos no es raro que Gabe Logan nos haya telefoneado pidiendo ayuda para completar las seis misiones que le esperan. Esto parece un trabajo para Playstation Revista Oficial.

syphon filter: logan's shadow

guía
Syphon Filter: Logan's Shadow

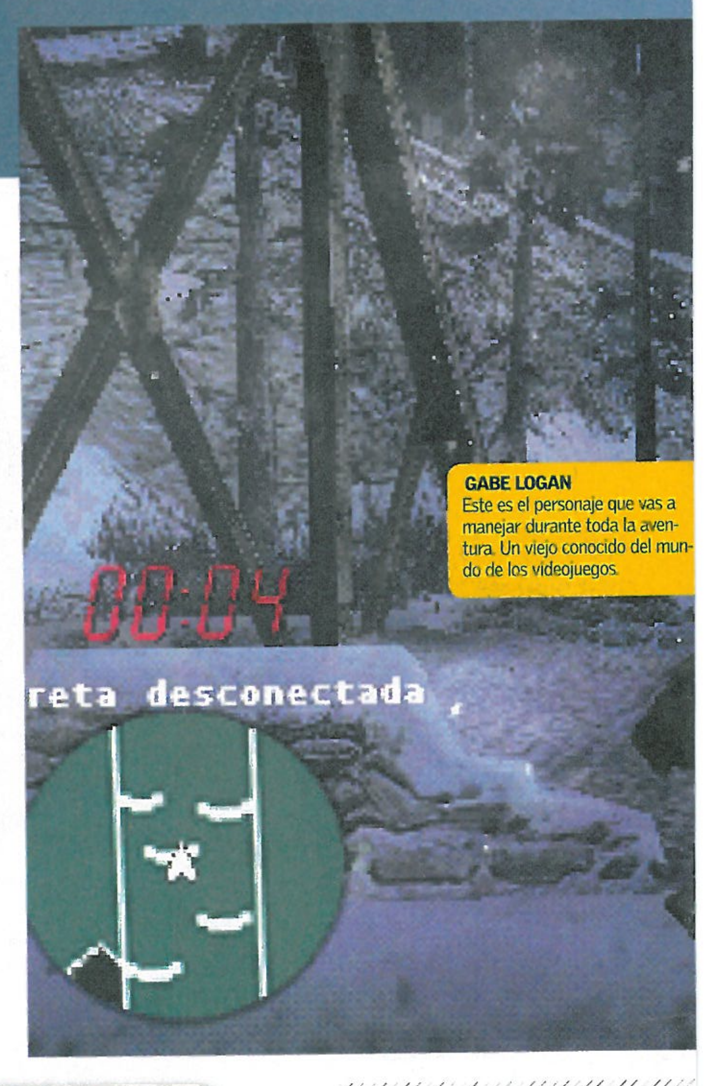
LO BÁSICO

No se puede salir a luchar contra el terrorismo internacional sin saber desenvolverte en la batalla. Quédate con esto y apréndelo bien para no dudar.

PSP

EL RADAR Este artilugio está presente en todo momento para que lo consultes. No sólo te muestra tu posición, sino también la de tus enemigos, amén de otros datos importantes como son la salud de los terroristas o la ubicación de los objetivos que debes cumplir. Estos últimos aparecerán representados con una flecha transparente.





GABE LOGAN
Este es el personaje que vas a manejar durante toda la aventura. Un viejo conocido del mundo de los videojuegos.

PRUEBAS OCULTAS Las pruebas ocultas no son imprescindibles para completar el juego. No obstante, suponen un bonito reto, cuyo cumplimiento te permitirá decir que terminaste Syphon Filter: Logan's Shadow al 100%. Además, la consecución de todas, te proporcionará algunos contenidos extra. Cuando creas que estás cerca de una, ponte tus gafas EDSU para poder divisarlas mejor, tal y como se contempla en esta foto.



LOS TIPOS DE VISIÓN

En muchas de las ocasiones, las condiciones climatológicas o las propias condiciones del escenario van a dificultar enormemente tu capacidad visual. Cuando esto ocurra, Logan posee tres tipos de gafas que le proporcionan la capacidad de percibir con sus ojos cosas que de otro modo le resultarían casi invisibles. Para seleccionar una de éstas, pulsa el botón izquierdo de la cruceta.

CONSEJO: Ponte a cubierto cada vez que resultes herido. De este modo, y si esperas unos segundos, verás como la barra de salud de Gabe Logan se reestablece por completo. Procura además conseguir chalecos antibalas para tener una protección adicional.

Torreta de cañon

27 / 3

Al apuntar con tu arma a ciertos objetivos, estos aparecerán señalados de esta forma. Una información muy útil en casos de poca visibilidad.

En esta ventana podrás ver tu munición disponible, el arma equipada y el tipo de visión seleccionada.



VISIÓN EDSU
Funciona como un detector de todos los ítems y objetivos de la misión. Con ella todos los objetos susceptibles de ser utilizados emitirán una brillante luz amarilla.

VISIÓN NOCTURNA
Te permite divisar tu entorno cuando existe una ausencia de luz. Es muy útil, sobre todo para sitios oscuros como conductos de ventilación.



RAYOS INFRARROJOS
Con ellos puedes ver cualquier cuerpo que desprenda calor, tenga o no un obstáculo delante. Te resultarán vitales en la mayoría de los tiroteos.

LAS ARTES DE LOGAN



CUBRIRSE
Tus enemigos están al acecho durante todo el juego. Pégate a las paredes con el joystick y asómate sólo cuando veas que no hay peligro.



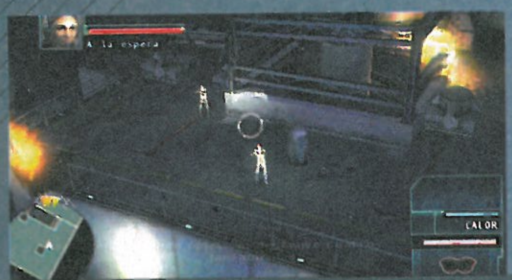
DISPARAR
Para disparar pulsa el botón R. Además, si presionas el botón derecho de la cruceta podrás cambiar el tipo de disparo de la mayoría de tus armas.



CUERPO A CUERPO
Acércate a tu enemigo y pulsa R. Logan realizará diferentes ataques dependiendo de su posición respecto al enemigo y de dónde esté.



APUNTAR
El tamaño de la mirilla aumenta y encoge según sea tu puntería en cada momento. Si pulsas harás un zoom y ésta se empequeñecerá.



Desde tu helicóptero es recomendable que dispares primero a los lanzamisiles, ya que tienen mayor potencia de fuego.


Pulsa el botón ▬ frente a los escombros para que Alima arroje el gancho con el cual podrás apartarlos de tu camino.

PSP

La aventura empieza con una secuencia en la que desde tu helicóptero tienes que despejar la cubierta de un barco para asegurarte un aterrizaje seguro. Mata a todos los enemigos que puedas y acaba con los lanzamisiles. Si disparas a los bidones explosivos te será más fácil.

EPISODIO 1

Primera parte. Piratas de Somalia

» Acaba con tus enemigos asomándote lo justo para que no te dañen y recoge la **munición** que han dejado tirada. Ve hacia la derecha hasta que encuentres una zona llena de vapor. Ahí hallarás la primera de las **pruebas ocultas** del juego. Continúa por la cubierta y sube por las escaleras. Allí tendrás que liquidar a dos **terroristas** más. Cuando estén criando malvas ve hacia la derecha y Gabe llamará a Alima para que le tire un cable con el que apartar los escombros. Acércate a las **vigas** de hierro y completa la secuencia de botones para apartarlas.

» Entra en la sala del fondo y activa tus gafas **EDSU** para encontrar otra **prueba** oculta. Sal y sube por el siguiente tramo de **escaleras**. Una vez arriba tendrás que matar a los terroristas que están esperándote entre las **cajas**. Sigue tu camino y encontrarás más escombros. El problema es que un enemigo está apuntando al helicóptero con un **lanzamisiles**. Eleva la vista para acabar con él de un disparo y da la orden con SELECT a tu compañera para apartar los hierros.

» Asciende por la **escalera** de mano y abre la puerta para conseguir más **armamento**. Vuelve a las siguientes escaleras y acaba con los terroristas. Avanza mientras haya **enemigos** hasta que veas que el camino se termina... aparentemente, porque junto a tu **pie** izquierdo tienes otra **escalera** de mano por la que puedes descender. Baja por ella, mata al terrorista que está solo y baja por la siguiente escalerilla **disparando** a los enemigos del nivel inferior desde lo alto. Abre la puerta de tu izquierda para coger la última **prueba** oculta de este nivel. Sigue tu camino y abre la rejilla para adentrarte en el interior del barco.

Segunda parte. Descenso

» Avanza hasta el final del pasillo. Sube por la escalera de mano y ve hasta el fondo para descender por otra escalerilla. Tras esto utiliza el **RTL** para engancharte a la cuerda que tienes encima. **Cruza** hasta el otro lado y ve a la izquierda. Si te adentras en la salita que verás, podrás coger una nueva **prueba** oculta que está pegada en la pared. Regresa nuevamente con el **RTL** al lugar del que viniste (aquel en el que tuviste tu **último** gran enfrentamiento) y sube por la escalera de mano central. Una vez arriba liquida al resto de enemigos. Ve hasta la **plataforma** que pende de una gran grúa. Activa el **panel** y cuando te haya llevado al otro lado desciende por la escalerilla y ve por la pasarela de la izquierda eliminando al elevado número de **enemigos** que te atacarán. Ve hacia su posición y antes de **seguir** por otra escalera de mano echa un vistazo en la zona de la izquierda con las gafas EDSU para hallar otra **prueba** oculta más. Ahora sí; sube y acaba con los «anfitriones» que te esperan. Tras esto y una escalerilla más llegarás a la **parabólica**. Activa el panel.

» Ahora debes bajar a por el **helicóptero**. Deslízate por la cuerda y avanza hacia la izquierda matando a tus enemigos. **Empuja** el cajón de la derecha

CÓMO SER UN BUEN AGENTE

Combatir contra enemigos que valoran tu vida tanto como un billete con la efigie de Chiquito de la Calzada es difícil y peligroso. Piensa: ¿qué haría un buen agente en tu lugar?

» Apunta siempre a tus enemigos desde la seguridad de la cobertura. Así podrás precisar todo lo que quieras sin riesgo de ser dañado.

» Intenta impactar en la cabeza de tus enemigos. De este modo morirán instantáneamente y lo que es mejor: gastarás poca munición.

» Explora todos los escenarios al máximo con las gafas EDSU. En cualquier sitio puede haber munición para recoger o alguna que otra sorpresa.

» Utiliza tu pistola con silenciador para no hacer ruido. Así matarás a tus enemigos sin ser descubierto.



Para volar los barcos necesitarás primero recoger los explosivos C4 que hay en la parte superior de los mismos.



«And my heart will go on!». Presenciar la escena del hundimiento de los navíos resulta bastante reconfortante.

para moverlo y llegarás al lugar del siniestro. Coge la **prueba** de la cabina del piloto y resuelve la emboscada.

Tercera parte. Los cinco del océano

» Date la **vuelta** y mira hacia el lado opuesto al del barco. Verás una pequeña grieta en una pared. Ve nadando hacia ella para coger una **prueba** oculta. Tras esto, dirígete al barco y asciende a él utilizando una de las redes que hay en la parte **exterior** de su **cubierta**. Sube a lo más alto del barco para coger los explosivos C4 y entra en la sala del **timón** para colocarlos. Tras el tiroteo sobre un pequeño trozo de madera ve al siguiente **navío** y haz lo mismo, pero no olvides coger la **prueba** oculta que hay en su interior.

» Ahora tienes que acceder al **St. Helen** a través de la abertura que tienes delante de ti. Al llegar, asciende a la **plataforma** metálica para cubrirte cuando te empiecen a disparar. Una vez hayas dado cuenta de ellos sigue recto para entrar en una **habitación** llena de electricidad. Vacíala de terroristas y dispara al **interruptor** verde del otro lado para cortar la corriente.

Tras esto no nades al otro lado de la habitación directamente. Sumérgete con las gafas **EDSU** puestas para encontrar un cuerpo en el fondo del agua y coger otra **prueba** oculta. Cuando alcances el otro lado de la sala, más enemigos comenzarán a dispararte desde el **lugar** por el que llegaste. Uno de ellos incluso se atreverá a nadar para llegar hasta donde estás. Éste es el momento propicio para **echarte unas risas**, porque si vuelves a activar el interruptor podrás dejarle tieso de un calambrazo. Después, continúa **avanzando** por este suelo metálico hasta llegar a una puerta que está cerrada con **válvula**. Ábrela.

Cuarta parte. Mar de oscuridad

» Vamos a empezar con una tarea **difícil**. Para conseguir la primera **prueba** oculta debes **matar** a los cinco primeros soldados sin que adviertan tu presencia. Utiliza la pistola con **silenciador** y ve con cuidado. Después ve hasta el final para **activar** el panel que moverá el ascensor. Cuando llegues abajo habrá más tipos esperándote para darte la **bienvenida**. Responde con la misma hospitalidad, pero a base de plomo, y coge la **prueba** oculta en el cadáver de detrás de la puerta. Tras esto, levanta la verja con el número **3** y empuja el enorme **palé** hasta arrimarlo a la valla. Súbete a dicho palé y **salta** al otro lado.

» Limpia la estancia de terroristas y rompe el **candado** de la puerta que bloquea el palé de antes. Tras abrirla podrás **empujarlo** nuevamente hasta el final. Súbete a él y déjate caer por el hueco derecho para coger una **prueba** oculta. Tras esto vuelve a trepar por las cajas, mata al **terrorista** que te dispara, ve recto y baja por la escalerilla.

» Una vez abajo hay más enemigos **dispuestos** a acabar contigo. Avanza por las estancias inundadas y gira la **válvula** para cerrar el escape de gas que te impide pasar. Finalmente llegarás a una **habitación** ya libre de agua con otra puerta cerrada con válvula. Como no la puedes **abrir** súbete a la caja de la derecha, rompe el candado del conducto de ventilación y **encarámate** a él. Mata a tu enemigo y desciende. Antes de **salir** de esta sala, piratea el ordenador de tu derecha para encontrar otra **prueba** oculta. Sal por la puerta y avanza matando, como siempre, a quien te bloquee el paso. Finalmente llegarás a un **ascensor**. Presiona el botón para bajar y enfrentarte con **Fahid Tamer**.

!



FAHID TAMER

» Para derrotar a Fahid Tamer debes moverte mucho e intentar mantenerte siempre a cubierto. Él va a venir hacia ti, así que cuando lo tengas cerca escapa. Puedes trepar a la tarima desde abajo para huir más rápidamente de él. Cuando tengas buena posición de tiro, dispárale sin miedo a las zonas que no tenga protegidas. No uses rifle de francotirador, porque no funciona demasiado bien. Mejor usa una buena metralleta. Por si te hacen falta hay cajas de munición y un chaleco antibalas.

EPISODIO 2

Primera parte. Lo que yace en el fondo

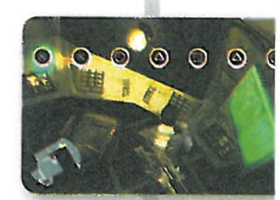
» Nada más empezar, da media vuelta y busca la **prueba** oculta semienterrada. Busca a los cinco buzos que hacen guardia en el **fondo** marino y dirígete al de la izquierda. Mátalo y busca con las gafas EDSU otras dos **pruebas ocultas** por la zona. Mata al resto para permitir a Bishop que pueda avanzar con su **submarino**. Fíjate en el radar para encontrarlos, no obstante si tienes problemas, puedes utilizar tus **rayos** infrarrojos para detectarlos.

» Una vez hayas hecho esto, **dirígete** a las enormes boyas metálicas que flotan por todas partes y **extrae** las minas que tienen incorporadas para que el submarino no **explote** al pasar entre ellas. Mira nuevamente en el radar los

En el interior del barco te encontrarás un compañero malherido.



El RTL te permite deslizarte por los cables. El juego te indicará cuándo utilizarlo.



Piratea el ordenador mediante la combinación de botones indicada. Así lograrás una prueba oculta.


Logan y Cordell parecen profesarse un odio mutuo. Quién sabe qué sorpresas nos deparará este personaje.


Gabe Logan no se anda con chiquitas. Para abrir una puerta utiliza nada menos que la cabeza de un misil.

iconos **amarillos** para ver dónde están las minas y **pulsa** ⊗ repetidamente hasta que lo consigas.

» Ahora tienes que **encontrar** una forma de adentrarte en en los restos del **St Helen**. Busca en el casco del navío unas manchas que están pintadas y examínalas una por una hasta que des con la más endeble. Si no ves las manchas utiliza las gafas **EDSU**. Una vez encuentres la buena, **Bishop** comenzará a perforar y seréis atacados por un montón de buzos. Acaba con todos ellos mientras das tiempo a tu compañero para que abra un hueco en el casco del **St. Helen**.

Segunda parte. Profundidades de la oscuridad

» Ve nadando hacia la parte **derecha** de la sala y coge la **prueba** oculta que encontrarás junto a un **cuerpo** yacente. A continuación vuelve a lanzarte al agua, nada hacia la izquierda y acércate al **hombre** que está junto al borde de la plataforma metálica. Desde abajo puedes presionar R para **matarlo** rápidamente con un hábil movimiento que te va a gustar. Después **sube** por las escaleras, mata a los que haya arriba y acciona el **mecanismo**, que abrirá las cuatro compuertas del generador de la bomba de agua. Destrúyelo **disparando** varias veces contra cada uno de los componentes que acabas de revelar.

» Cuando hayas hecho esto, el **nivel** del agua subirá. Vuelve al punto en el que comenzaste y gira la **válvula** para coger otra **prueba** oculta que hay debajo. Dirígete a una plataforma de la que salen un par de **cables** de esos que se usan para enganchar el **RTL**. Utiliza tus gafas **EDSU** para ver una válvula sumergida. Bucea hasta ella, gírala y abrirás una nueva compuerta. Vuelve a la plataforma de los **cables** y utiliza el **RTL** para llegar a la que está conectada con ésta. Trepa hasta la **puerta** que has abierto y ve hasta el fondo para girar una nueva válvula. Esto te abrirá otra puerta que te llevará a otro nuevo enfrentamiento. Sigue por todo el pasillo el clásico desarrollo de avanzar y matar hasta que llegues al final. Trepa por la pared de la **izquierda** y gira una nueva válvula, de este modo llegarás hasta el silo.

» Ahora debes utilizar la **cabeza** de uno de los misiles para echar la puerta de salida abajo. Ve recto matando terroristas hasta que tu **descenso** por las rampas te lleve a una pequeña sala en la que hay un **panel** de control para elevar los misiles. Hecho esto, sal de la sala y gira a la izquierda para entrar en el agua. **Sumérgete** y ve hacia los misiles para quitarles la cubierta. Una vez lo hagas, busca bajo el puente en ruinas, trepa al **saliente** y utiliza el **RTL** para llegar hasta un cadáver que guarda la última **prueba** oculta del nivel.

» Regresa hasta la puerta bloqueada, que está enfrente de la **sala** en la que activaste el panel. Ten mucho cuidado porque en tu **camino** te encontrarás con dos soldados de élite. Procura darles en la cabeza para que su **barra** de vida disminuya más rápidamente. Cuando los derribes ve hacia la **puerta** y hazla explosionar. Sal por ella.

Consejo: Una forma sencilla de matar a los submarinistas es disparar a su bombona de oxígeno, la cual explotará al entrar en contacto con tus proyectiles.

Tercera parte. Corrientes mortales

» Asómate un poco por la **izquierda** de la cobertura y dispara a la bombona **amarilla** del fondo para provocar una detonación que limpie un poco la sala del fondo. Acaba con los enemigos que queden y trepa por la ventana para entrar en ella. Tras esto, sal por la izquierda y trepa por los conductos de ventilación hasta llegar a una **pasarela** metálica. Allí puedes coger otra **prueba** oculta y empujar los escombros que hay al final para despejar el camino de la parte inferior.

» Ve hasta el hueco que acabas de descubrir y déjate caer por él para aterrizar en el agua. Sumérgete y gira la **válvula** que verás. A continuación sube a la superficie, trepa por las **plataformas** de metal y sitúate debajo del techo agujerado para que aparezca **Bishop** y te tienda la mano. Con esto llegarás arriba.

» Ahora el barco está siendo **bombardeado** y tu misión es llegar hasta el reactor. Antes de abrir la puerta que tienes delante, asegúrate de retroceder para coger el **armamento** y chaleco antibalas que tienes detrás. Ahora sí; abre la puerta y ponte a cubierto porque hay varios **enemigos** al otro lado. Cuando los mates ve hacia donde están sus **cuerpos** y trepa por la cavidad del otro lado. Llegarás a una sala cuya puerta está bloqueada.

» Regresa a la sala anterior y dispara al **candado** del conducto que hay en una de las esquinas. Ve arrastrándote por su interior hasta el otro lado de la puerta bloqueada, mata al terrorista que ronda por allí y destruye el tablón de madera que la mantiene **cerrada**. De este modo, Bishop podrá pasar. Sigue tu camino hasta llegar a una nueva **compuerta** bloqueada.

» Esta vez hay que activarla mediante un sistema **informático**. Bishop se encargará de ello, pero como es natural, montones de **enemigos** comenzarán a atacaros. Por lo tanto, te toca proteger a tu compañero mientras hace


Escapar del St Helen no va a ser tarea fácil. El submarino de Bishop está estropeado y os atacarán muchos buzos.


En Azerbayán conocerás a los miembros de la resistencia. Ayúdales a combatir contra los opresores.

su trabajo. Ten **cuidado** porque en un momento dado la **estancia** se llenará de humo y no podrás ver prácticamente nada. Activa tu visión de rayos **infrarrojos** para saber dónde están los blancos. Cuando hayas cumplido con tu objetivo entra en el **ascensor** de la derecha y sal por el otro lado.

» Has llegado a la sala del **reactor**. Trepa por las cajas y coge la segunda **prueba oculta**. Ahora tienes que activar tres interruptores a la vez desde la parte superior y desde la inferior. Trepa por la **escalera** rota que encontrarás para llegar a la parte de arriba y busca los dispositivos para **estabilizar** los reactores. Una vez estés delante de uno espera a que **Bishop** se sitúe en el que hay debajo. Cuando lo haga, pulsa SELECT y luego el botón que se te indique. Haz esto mismo con todos.



SERGEYEV

» Este jefe es muy cobarde, por lo que se esconderá en las cajas que hay delante del cristal del reactor. Procura no fallar demasiados disparos para no destruirlo. Lo mejor que puedes hacer es equiparte con el rifle de francotirador y, desde tu cobertura, apuntar a la cabeza. De este modo lo abatirás fácilmente y no tendrás que preocuparte por su chaleco antibalas. No utilices el zoom de tu arma, porque si te entretienes te acribillará. Simplemente apunta desde el escondite y asómate lo justo para dispararle.

» Tras esto te quedarás **encerrado** en la sala y serás atacado por **Sergeyev**. Mátalo sin dañar su armadura y conseguirás la última **prueba** oculta.

Cuarta parte. Ahogo

» Aniquila a los **buzos** que salgan a tu paso hasta que encontréis el submarino. Está averiado y hace falta una válvula para repararlo, pero no te preocupes, no es difícil de encontrar; simplemente activa tus gafas **EDSU** y busca por las **proximidades**. Además también encontrarás, entre unas plantas marinas una **prueba** oculta; y si vas al lugar en el que hallaste la **primera** prueba del capítulo «Lo que yace en el fondo» lograrás la segunda. Pero aún hay más: si quieres la **tercera** echa un vistazo en una pequeña puerta del **St. Helen**, más o menos por donde hiciste el agujero.

» Tras arreglar el **submarino** os va a atacar una nave soviética. Fíjate en las cargas que caen y **dispáralas** cuando estén cerca del submarino soviético. En ese **momento**, éste se quedará detenido y podrás acercarte al sistema hidráulico para provocarle un **fallo**. Repite el proceso tres veces y no olvides **acabar** con los buzos que aparecerán por la zona.

EPISODIO 3

Primera parte. Amigos perdidos

» Bucea con tus **gafas EDSU** puestas y abre la rejilla de la derecha. Ve por el desagüe para coger la **primera prueba** oculta. Tras esto mata al terrorista y ve por el **caudal** del río hasta el final. Sal de él por la izquierda y deshaz el camino. Mata a quien te ataque y cuando llegues al puente en ruinas utiliza el **RTL** para llegar al otro lado. Trepa para entrar en la casa, sube las escaleras y sal por el **balcón** de la derecha. Mata a los enemigos que quedan y utiliza la **AZL** para descender. Cuando veas un mensaje escrito en la pared apunta con la linterna para obtener la segunda **prueba** oculta.

» Sigue al nativo que conocerás y cuando llegues a una zona de soportales utiliza tu visión de rayos **infrarrojos**, ya que está completamente minada. Dispara a las **minas** desde una distancia prudencial y sigue recto para activar al dispositivo que hay al **final**. A continuación mira tu radar y vé al lugar que se te **indica** con una flecha para abrir una tubería que está **atascada**. Regresa hasta el dispositivo y vuelve a pulsarlo. Así **elevarás** el nivel de agua y ayudarás al azerbayano.

Retrocede ahora por la zona de los **soportales** y gira a la derecha. Ve por el pasillo liquidando **enemigos** y cuando llegues al final, trepa.

» Ahora tienes que **destruir** un APC. Equípate con tus gafas de infrarrojos, destruye primero a todos los **soldados** y acaba rápido con los que portan bazookas. Después **dispara** a la torreta del APC hasta que quede inutilizada. Ese es el momento en que debes presionar SELECT para que tu amigo **corra** a colocar los explosivos C4 en su chapa. Cuando lo haga **vigila** bien a los terroristas que aparecerán y mátalos antes de que le ataquen. No obstante, si **bajas** al patio durante el combate encontrarás la última **prueba** oculta.

Segunda parte. Enemigos encontrados

» En el propio **vídeo** se va a desatar una secuencia en la que tendrás que pulsar los **botones** que aparecen en pantalla si no quieres morir. Tras esto apareces en medio de un **tiroteo**. Mata a los enemigos que vienen por la sala de **enfrente** y ve a la habitación de la izquierda para encontrar armamento y


Ponte las gafas EDSU para ver dónde puedes agujerear el St Helen.

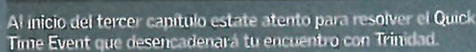

Si agarras a un enemigo por el cuello podrás ejecutarlo rápidamente.


En el combate contra el APC baja hasta el patio para recoger otra prueba oculta.

guía
syphon filter: Logan's shadow

PSP





Al inicio del tercer capítulo estate atento para resolver el Quick Time Event que desencadenará tu encuentro con Trinidad.



Mata a los terroristas, coge la prueba oculta y desata a Maggie. Tras esto seréis atacados por el helicóptero.

una **prueba** oculta. Ahora sí, ve hacia delante y sigue a tu **nueva** «amiga» hasta llegar a una estancia en la que tendrás que darle **impulso** para subir al piso superior. De todos modos, antes de hacer esto ve a la **habitación** de al lado y pídele a ella que te ayude a mover el **armario** para desbloquear la habitación. Allí encontrarás otra **prueba** oculta.

» Ella te dejará tirado, así que tendrás que buscar otro camino para llegar arriba. Sigue el rastro de tus enemigos con cuidado de no morir con la mina del pasillo y llegarás a una sala en la que los **escombros** bloquean el camino. Arrástrate por la pequeña cavidad de la **derecha** y entra en la sala contigua. Trepa por uno de los muebles para **llegar** arriba.

» Ahora te toca proteger a la **chica** de antes. Mata a todos los guardias con la **ayuda** de tus gafas infrarrojas. La parte mala es que son muchos. La parte buena es que van poco protegidos. Tras esto ve hacia la **izquierda**, pasa por **debajo** del hueco de la pared y reencuéntrate con tu compañera. Cuando lleguéis a la última **sala**, limpiadla bien y empujad la caja fuerte para **subir** a ella. De este modo llegaréis al tejado. Busca junto a la puerta la última **prueba** oculta.

» La azotea del edificio está infestada de enemigos. Acaba con los más **cercanos** usando las armas habituales y emplea el rifle de **francotirador** para acabar con los de la ventana del fondo. Hecho esto, **sigue** a la chica.

Consejo: A estas alturas ya te habrás encontrado con enemigos equipados con chaleco antibalas y casco. Lo mejor para combatirlos es disparar a las piernas.

Tercera parte. Sin escapatoria

» Acaba con los enemigos del **fondo** y tuerce a la derecha. Encontrarás más **terroristas**, pero ¡cuidado! Estos llevan casco, por lo que no **morirán** de un simple tiro en la cabeza. Insiste hasta que caigan o utiliza **granadas** si es posible. Dispara a la mina que hay en la pared y sigue **recto**. Gira a la izquierda, da una patada a las cajas que te bloquean el camino y utiliza el **RTL** para llegar al otro edificio. Si en vez de esto te tiras al **canal** y buceas encontrarás una **prueba** oculta.

» Al llegar al otro lado busca junto a la puerta de la sala en la que está **Maggie** para hallar la segunda **prueba** oculta. Acaba con sus raptores, coge la última **prueba**, que está al otro **lado** de la sala y desátala. A continuación os atacará un **helicóptero**. Ponte a cubierto y cada vez que esté en una buena posición, ordena a **Maggie** que dispare con su bazooka. Es muy sencillo. Tras cuatro **impactos**, el helicóptero caerá.



HELICÓPTERO

» Tras acabar con los raptores de Maggie, coge la prueba oculta que hay al otro lado de la sala y desátala. A continuación os atacará un helicóptero. Ponte a cubierto y cada vez que esté en una buena posición, ordena a Maggie que le dispare con su bazooka. Esta misión resulta bastante sencilla. Tras tres o cuatro impactos, el helicóptero caerá. Simplemente ten cuidado de no exponerte mucho a sus disparos ya que posee una cadencia de fuego bastante elevada y una potencia también considerable.

EPISODIO 4
Primera parte. Trinidad

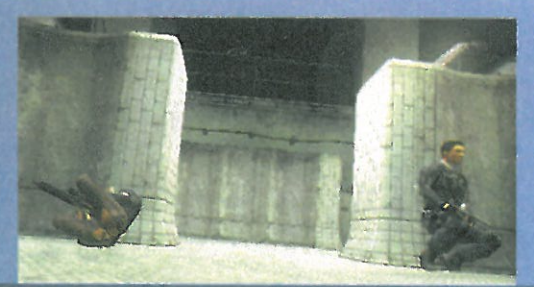
» Resiste el **interrogatorio** y sal por la puerta. A la izquierda de ésta encontrarás una **prueba** oculta tirada en el suelo. Ve hasta la zona de celdas. **Mata** a los guardias para conseguir la llave y abre la puerta que está en el centro de la **habitación**. Coge tu equipo y mata a los soldados que vengan. Sal por la puerta que está abierta y trepa por las **cajas** para llegar al otro lado de la puerta bloqueada. Llegarás a un **lugar** en el que varios terroristas te disparan desde el piso superior. Cúbrete y limpia la **zona**.

» Ve a la **derecha** para trepar hasta la zona desde la que te estaban disparando y utiliza el **RTL**. Rompe el candado de la reja y baja por ella. En esta sala puedes coger munición, otra **prueba** oculta y utilizar el ordenador para ver una escena.

» Entra en la **celda** que tienes delante. Métete por el conducto de ventilación con tus gafas de **visión nocturna** puestas para llegar al otro lado y utiliza después las de **rayos infrarrojos** para ver a Maggie y poder sacarla.

» Sal de aquí y avanza hasta llegar a otra puerta **bloqueada**. Dispara al interruptor del otro lado para abrirla. Coge la **prueba** oculta de la derecha, sigue tu camino por la izquierda y prepárate para la **emboscada**.

» Activa tu visión de infrarrojos para poder ver a tus **enemigos** entre tanta agua. Vendrán por ambos lados, así que tendrás que cambiar tu **posición** cada poco tiempo. Mata a todos los que



En la emboscada de los baños ponte las gafas de rayos infrarrojos, ya que el agua te quita mucha visibilidad.



En la escena de Maggie tienes que disparar con el rifle de francotirador a tus enemigos. Ellos no saben dónde estás.

aparezcan y ten cuidado, porque los dos últimos son **soldados** de **élite**. Lo mejor para derribarlos es que utilices algún arma potente de **repetición**. Una vez hayan caído todos, ve con Maggie e **impúlsala**. Avanzad hasta ver una tubería y rómpela de una patada. A continuación os espera un **viaje** de muy poca pulcritud.

Segunda parte. En el frío

» Busca la primera **prueba** oculta en el cadáver que hay al lado de una alcantarilla. Ve hasta el final e **impulsa** a Maggie. Dispara a los enemigos que intentarán abatirla y prosigue tu camino con las gafas de **rayos infrarrojos** puestas para ver bien a los terroristas, ya que si no, te resultará imposible con tanta nieve. Al pasar la verja electrificada busca la segunda prueba junto a la pared **derecha**.

» Tras descender por un cable llegarás a un **bloqueo**. Coge de nuevo el rifle y las gafas y mátalos a todos. Una vez hecho esto busca la última **prueba** oculta junto a una roca y ve hasta el final. **Destruye** el transporte que no te deja avanzar.

» Ahora controlas a **Maggie**, cuya misión es disparar con su rifle de **francotirador** a los terroristas que impiden el paso a Logan. No hay nada que explicar, simplemente **afina** tu puntería y dales una ración de plomo.

» Tras esto tienes que destruir un tanque que está bloqueando el camino. Acaba con los soldados y **aprovecha** los momentos en que no haya ninguno para avanzar a la siguiente **cobertura**. Cuando estés cerca dispara a la torreta del tanque e inutilízala el tiempo necesario para ir hasta su retaguardia y recoger los **explosivos** que hay en una caja. Colócaselos en la chapa, aléjate para no formar parte del **espectáculo** y disfruta de los **fuegos** artificiales.

Tercera parte. Cargamento mortal

» Mata a los dos enemigos que hay en la zona y ve hasta el **fondo**. Sube las escaleras y entra por la puerta. Tras **matar** a otro par de infelices abre la siguiente puerta y coge la **prueba** oculta que hay a la **derecha** del pasillo. Ve a la izquierda, abre otra compuerta más y vuelve a **matar** a otra pareja (no estamos copiando y pegando, es que este nivel es así). En esta sala encontrarás otra **prueba** oculta.

» Ahora vas a tener que correr como **nunca**, porque los terroristas están intentando echar la **puerta** de la sala de mandos abajo. Dirígete hacia ella matando tan rápido como **puedas**. Tienes poco tiempo, así que apunta bien. Tras esto sigue hacia **delante**, hasta que encuentres una escotilla. **Baja** por ella para llegar a la bodega.

» En la bodega no hay **mucho** que decir: simplemente avanza quitándote los **enemigos** de en medio y trepando por las cajas cuando sea **necesario** para tu avance. Finalmente llegarás hasta una **puerta** enorme que conduce al enfrentamiento con **Kudrenko**. Antes de salir ponte las gafas **EDSU** para coger la última **prueba** oculta del nivel, que está junto a unos paquetes.

KUDRENKO

» Este jefe final es tan sencillo que hasta parece un chiste más que un enemigo. Simplemente espera en tu caja hasta que se acerque y empiece a mirar a su alrededor. Un vez lo haga coge una buena metralleta o cualquier arma de repetición y dispárale, a ser posible en la cabeza. Kudrenko es un personaje importante, pero no parece muy listo y tampoco parece tener gran interés por defenderse. Suponemos que su facilidad para morir se puede deber a algún desengaño amoroso. Seguiremos informando.

EPISODIO 5



Primera parte. Operación tormenta del cañón

» Antes de decirle a tu **compañero** que entre en el tanque, trepa por la pared **derecha** para coger la primera **prueba** oculta. Cuando se monte, encárgate de su custodia para que las **tropas** enemigas no lo hagan pedazos. No tienes por qué **matar** tú a todos. Con que apuntes, el tanque verá tu objetivo y podrás ordenarle **disparar** pulsando SELECT. Ve junto a él y elimina a todo aquel que ose **atacarlo**. Puedes utilizar tu visión de infrarrojos para distinguirlos mejor. Estate **pendiente** también del suelo para desactivar las minas que haya. **Cuando** se te pida que desactives la segunda, busca por la zona la segunda y tercera **pruebas** ocultas (una está junto al alambre). Finalmente llegaréis a un **grandísimo** bloqueo. Destrúyelo todo.

Segunda parte. Nuestro pasado oculto

» Busca una **cobertura** mejor y mata a tus enemigos. Ve hacia la derecha, adéntrate por el túnel **subterráneo** y acaba con todo el que se te interponga. Ahora **tienes** que escalar por las rocas de la izquierda. Si antes caminas **recto**



Al conectar el ordenador verás a Maggie, que está siendo encerrada en un nicho.



Gabe romperá esta tubería de una patada para que podáis escapar tú y Maggie.



Acércate al tanque pasando entre las barricadas y colócale unos explosivos en la carrocería.


Destruye las cuatro torretas que forman parte del bloqueo cuanto antes, ya que te impiden asomarte.


Mata primero a todos los terroristas y regresa después al panel para activarlo y penetrar así por el desagüe.

encontrarás un **cadáver** que guarda una **prueba** oculta.

» Utiliza el **RTL**, trepa de nuevo y sigue deslizándote por los cables. Ten en cuenta que tras utilizar el **AZL** por segunda vez podrás coger otra **prueba** oculta si vas hacia la derecha. Cuando encuentres a tus aliados ayúdalos y sigue hacia delante. Verás cuatro torretas que disparan sin cesar. Mata a los **soldados** que vienen por ambos lados y dedícate después a ellas. Apúntalas y pulsa SELECT para que el apoyo **aéreo** las destruya. Tras esto encontrarás un nuevo compañero.

» Síguele hasta la **cueva** y mata a los soldados antes de que le abatan. Antes de entrar en dicha cueva trepa por la pared **derecha** y busca la tercera **prueba** oculta junto a una **torreta**. Ahora tienes que escoltarle nuevamente mientras coloca los **explosivos**. Antes que nada, coge la última **prueba** junto al **cadáver** y ve a la derecha para utilizar la ametralladora y acabar con los terroristas que vengan.
Mata primero a los que estén en posiciones elevadas y acaba después con los dos **soldados de élite**.

Tercera parte. Llamas del desierto

» Mata a las decenas de **terroristas** que encontrarás y antes de empujar la carretilla dispara al **gancho** que sujeta una caja. Al caer ésta podrás trepar hasta la **sala** que hay encima para coger la primera **prueba** oculta. Cuando empujes el **carro** hasta el final sal por la **puerta** de la izquierda, rompe los tablones que tienes sobre la cabeza y trepa por las **cajas** que caerán. Así encontrarás otra **prueba** más.

» Al llegar a las celdas arrástrate por debajo de un agujero que hay en un muro y trepa por unas **cajas**. Tras utilizar el **RTL** encontrarás la celda de Lian. En ella además, hay otra **prueba**.
Pasa sobre el agujero nuevamente con tu **RTL** y levanta el respiradero para que Lian pueda cruzar. Tras esto, ella intentará abrir la **puerta** mientras os disparan desde el otro lado. **Escóltala** mientras hace su trabajo.

» Coge la **prueba** oculta que tienes justo detrás. Ve por las cuevas y utiliza tu **RTL** para llegar al otro lado. Una vez allí, alumbra con tu linterna las rocas que hay a ambos lados del agujero para que Lian salte por ellas y llegue hasta ti. Empuja las **cajas** y te verás las caras con **Malak**.



Consejo: Los soldados AR son invulnerables gracias a sus equipos antiestáticos, dispara a sus rodillas para hacerles caer y dispara después a sus mochilas.

EPISODIO 6

Primera parte. La gran caída

» Gira la **válvula** de la derecha y pasa por debajo de las redes. Mata al buzo y súbete a la **plataforma** central. Vuelve a caer al agua por el otro lado y cierra la siguiente **válvula**. Bucea junto a la estructura del centro para coger la primera **prueba** oculta, sal del agua, liquida a tus enemigos y entra por la abertura de la reja de la **izquierda**. Dispara al candado para abrir la puerta metálica y busca tus objetivos con las gafas **EDSU**. Rompe las cerraduras y coloca los explosivos. No olvides, tras la escena del camión en llamas, regresar a los **transformadores** que has destruido para coger una **prueba** oculta más. Después trepa al edificio del centro y utiliza el **RTL**.

» Al llegar al otro lado ve a la izquierda, rompe otro candado y ve hasta el **panel** de control de la presa. Te hará falta una tarjeta de **seguridad**. No te preocupes porque esa la tiene el guardia que te va a **atacar**.

» Tienes 45 segundos para llegar hasta el **desagüe**. No te preocupes del tiempo por ahora y limítate a **matar** a todos los enemigos que te impidan el paso. También puedes entrar por la puerta desde la que han salido ellos para recoger otra **prueba** oculta.
Ahora sí; regresa al panel, vuelve a **activarlo** y ve hasta tu destino.

Segunda parte. Sin energía

» Nada hasta el final y sal por la puerta de la siguiente **sala**. Avanza por el pasillo y gira a la derecha. Sube por la escalera hasta la **pequeña** plataforma y desde ahí mata a tus enemigos con el rifle de **francotirador**.



MALAK

» Otro enemigo que es extremadamente fácil (no sabemos quién los contrata). Malak es el primero de los soldados AR que encontrarás durante el resto de la aventura. Para acabar con él, simplemente mantente oculto tras las cajas y hazle caer al suelo. Esto lo puedes conseguir de dos maneras: mediante un disparo a las rodillas u ordenando a Lian que le dispare. Cuando Malak caiga, dispara a su mochila todo lo que puedas. Repite este proceso hasta que muera. De este modo acabarás el capítulo.



Para acabar con estos soldados AR pulsa el botón junto al terminal para darles un calambrazo. Dispara luego a sus mochilas.


Pulsa los botones que aparezcan repetidamente para unir este gancho a los escombros. Así destruirás la puerta.

Ahora puedes bajar por el otro lado y correr hasta el **lugar** desde el que te estaban atacando. Si subes la escalera que verás allí encontrarás una **prueba** oculta. Sal por la puerta y llegarás a una sala con un **panel** de control.

» Utilízalo para dejar los **componentes** de la turbina al desnudo y poder dispararles.

» Regresa a la sala en la que estuviste disparando con el **rifle** de francotirador, vuelve a subir por la plataforma y baja por el otro lado de la habitación. Verás otros dos **enemigos** y un gran terminal que no podrás utilizar aún. Sal por la **puerta** de la derecha y tírate al agua con tus gafas **EDSU** activadas para coger la **prueba** oculta del **fondo** de este estanque y meterte por el túnel que verás. **Dispara** a la mina para abrir la reja. Ve nadando hasta el **final** y haz lo mismo con la siguiente reja. En la siguiente puedes coger la tercera **prueba** oculta junto a la caja de armamento. Los componentes a los que tienes que disparar **están** encima de tu cabeza. Ponte sobre las **tres** pasarelas para dispararles.

» Regresa al terminal por el que pasaste antes. Al llegar habrá varios **enemigos**. Coge la **prueba** oculta que hay junto al **extintor** y mátalos a todos. Tras esto ve al terminal y actívalo. Al hacerlo bajarán dos **guardias** AR en ascensor.

» Pulsa el botón que tienes al lado para **darles** una descarga eléctrica. Así caerán al suelo y **podrás** aprovechar para disparar a sus mochilas. Cuando estén **muertos** coge la tarjeta que dejan y ve al ascensor.

Tercera parte. Desintegración

» Mata a todos los terroristas sin disparar a nada **susceptible** de explotar y busca en la sala unas gafas rotas para coger la primera **prueba** oculta. Ve hacia el ordenador del centro para abrir la **puerta**. Al salir, ponte tus gafas **EDSU** porque los pasillos están llenos de minas y además la enorme polvareda no te deja ver nada. Llegarás a una enorme nave en la que, primero tendrás que hacer una limpieza general con tu arma porque hay muchos soldados, y después tendrás que unir el **gancho** de la grúa con el cargamento que tiene debajo.

» Sube después por las **escaleras** que hay junto a la puerta de entrada y abre la **puerta** de arriba. En los pasillos hay varias minas colocadas, así que ya sabes: gafas **EDSU**. Pero aquí hay un asunto interesante, aunque difícil de cumplir. Si matas a todos los soldados y llegas hasta la **bengala** de humo rojo sin destruir ninguna de las **minas**, encontrarás ahí la segunda **prueba** oculta. Finalmente llegarás a la sala de máquinas. **Mata** a los que la custodian y te encontrarás con **Trinidad**, que está atada a una silla. Pídele el código de la máquina y después introduce **898** para encontrar otra **prueba** oculta más.

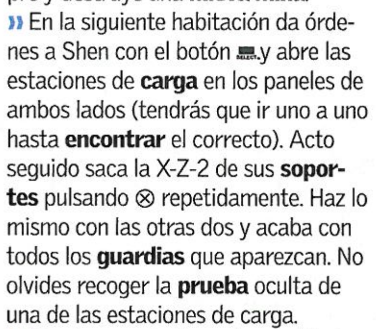
» Sal por la puerta de la **izquierda** y avanza hasta el punto marcado en el radar para quitar el objeto que impide a la grúa moverse. Una vez hecho esto, ve dónde está el **francotirador**. Trepa sobre las cañerías para encontrar la cuarta **prueba** oculta.
Ya sólo te queda un impedimento: dos guardias AR. Escóndete bien, **dispara** a sus rodillas y luego a sus mochilas.

Cuarta parte. Lazarillo

» Avanza matando **terroristas** y activa tus gafas **EDSU** para no sucumbir a causa de las minas. Entra por la puerta del final, gira la válvula y piratea el ordenador para conseguir otra **prueba** oculta. Sal de esta sala y ve hacia la izquierda. Acaba con el **soldado** AR siguiendo la técnica de siempre y destruye una **nueva mina**.

» En la siguiente habitación da órdenes a Shen con el botón SELECT y abre las estaciones de **carga** en los paneles de ambos lados (tendrás que ir uno a uno hasta **encontrar** el correcto). Acto seguido saca la X-Z-2 de sus **soportes** pulsando ⊗ repetidamente. Haz lo mismo con las otras dos y acaba con todos los **guardias** que aparezcan. No olvides recoger la **prueba** oculta de una de las estaciones de carga.

» Tras hacer esto llegará un **soldado** AR. Liquídalo y sal por el túnel, **acaba** con otro dos más de su misma calaña y coge la última **prueba** oculta junto a las cajas. Por último, derrota a **Bitar** para completar el juego.





BITAR

» Mientras subes por esta especie de funicular, sitúate en la torreta de tu derecha y comienza a disparar a los soldados que vienen y a los tanques hidráulicos de la derecha. Usa la visión de infrarrojos. Cuando hayas destruido dos de los tanques, quítate de la torreta y ponte a cubierto. Mira hacia tu derecha y verás a Bitar subido en otro aparato. Si tienes las gafas que te hemos dicho, verás algo azul que brilla junto a él. Dispara ahí para que tu enemigo salte por los aires y así poner fin a esta gran aventura.


No dispares aún a este bidón. Mejor espera a que haya más soldados.


Cruza el agujero con tu RTL y levanta el conducto para que Lian pueda pasar.


Si disparas a los extintores generarás una cortina de vapor que dificultará la visión de tus enemigos.

WWE SmackDown! vs. Raw 2008



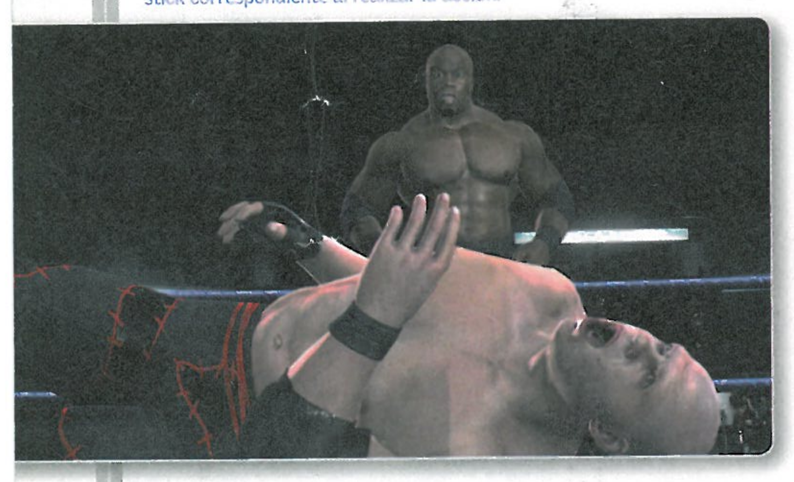
El juego más espectacularmente salvaje del momento es una bestia dura de domar. Pese a la brutalidad que se respira - y se siente - en cada uno de sus combates, los controles de WWE vs. Smackdown requieren mucha más sutilidad de la que pueda parecer. Manejar a estos mastuerzos de la llave y el cachetazo no es tan fácil como apretar botones al tuntún: el juego ofrece un increíble abanico de técnicas, golpes y argucias, pero para desplegarlo hay que conocer cada función, cada posibilidad y aplicarla con sentido (de la oportunidad) y sensibilidad. Pero tranquilo, aquí estamos nosotros para ayudarte a dar los primeros pasos.

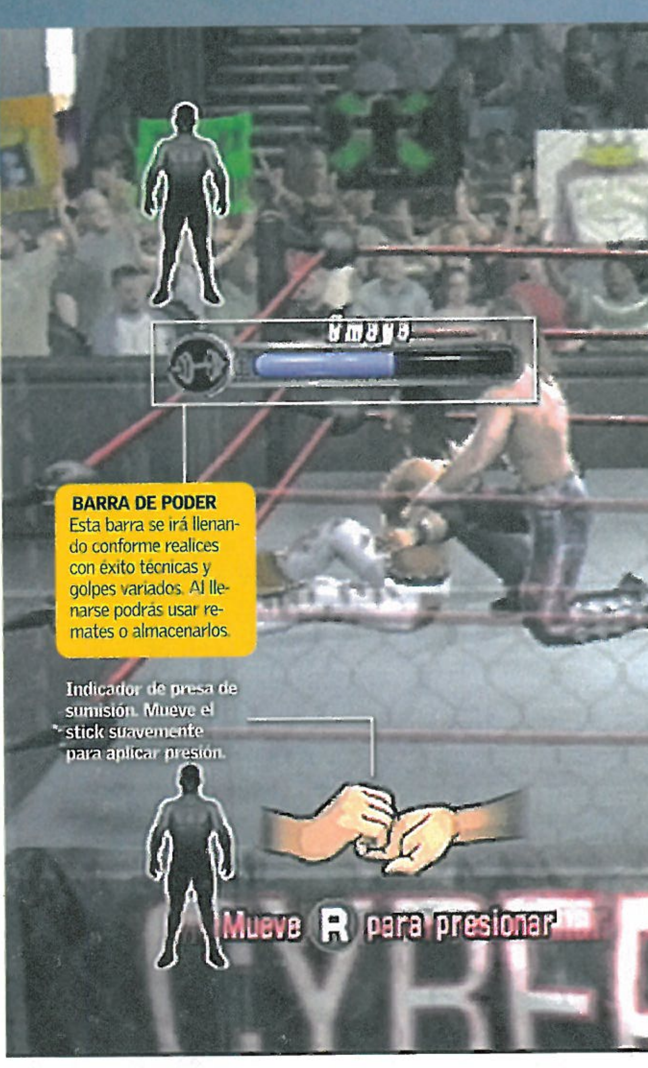
LO BÁSICO

Aquí tienes algunos consejos sobre las técnicas básicas de Smackdown. Pero también un vistacillo a algunas más avanzadas.

PS3 PS2

CONTROLES BÁSICOS Recuerda: el stick izquierdo controla el movimiento, y con el derecho se realizan presas (es fácil descubrirse intentando hacer llaves a la nada, y exponiéndose). El ◎ sirve para dar guantazos, y cada llave o golpe presenta variantes según la dirección del stick correspondiente al realizar la acción.

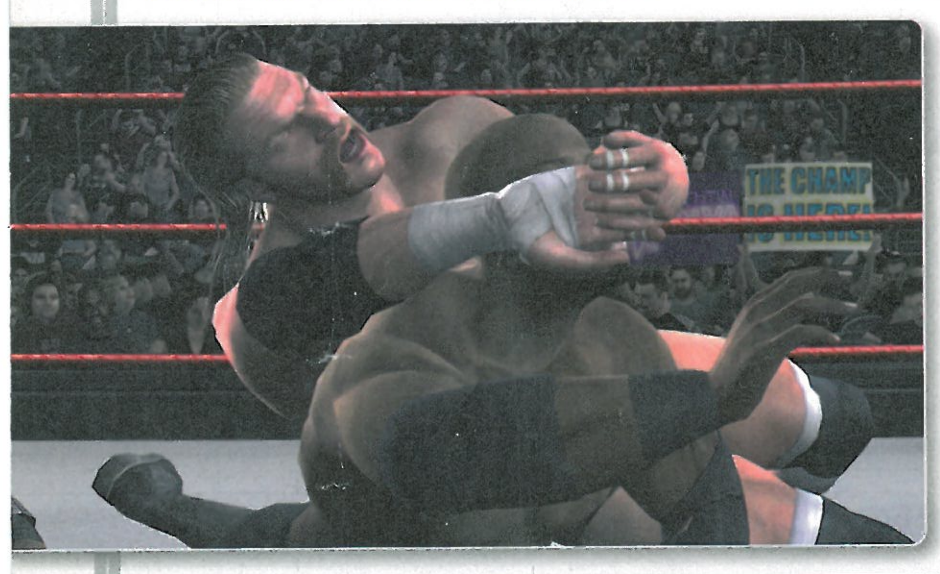




BARRA DE PODER
Esta barra se irá llenando conforme realices con éxito técnicas y golpes variados. Al llenarse podrás usar remates o almacenarlos.

Indicador de presa de sumisión. Mueve el stick suavemente para aplicar presión.

LLAVES DE SUMISIÓN Es una novedad de este Smackdown 2008: algunos luchadores tienen en su repertorio llaves de presa para estrangular o luxar articulaciones. Cuando las realices, mueve el stick derecho en una dirección para aplicar presión. Pero es mejor ir variando la dirección y no abusar de la presión para que la presa dure.





CACHETAZOS
Con ◎ golpearás al contrario. Dependiendo de la dirección que mantengas en el stick izquierdo, darás golpes diferentes. Si matienes apretado R1 al atizar, la potencia será mayor.



PRESAS
Cada dirección del stick derecho corresponde a una llave diferente. Además, si mantienes pulsado R1, las presas son diferentes y más potentes. También pueden hacerse llaves en carrera.

CONSEJO: Desgasta a tu oponente antes de intentar las técnicas más complicadas. Domina las presas básicas y el Irish Whip y desfondale: un rival dolorido no puede completar algunas llaves. Luego podrás realizar fácilmente llaves de control, agarres y la cuenta final.

Randy Orton

Ric Flair

King Booker

Este pequeño icono indica el estilo del luchador. Cuando esté iluminado podrás usar habilidades especiales de ese estilo.

INDICADOR DE SALUD
Cada vez que recibas un golpe o sufras una técnica, este indicador que dirá qué parte del cuerpo ha sufrido daños. Progresivamente, tu cuerpo irá cubriéndose de rojo y tus fuerzas irán disminuyendo. ¡Cuidado!



CONTRAATAQUES
Justo antes de recibir un golpe o sufrir una llave, debes pulsar L2 o R2 respectivamente. Esto atajará el ataque y te brindará la oportunidad de devolverlo. También funciona en esquinas o el suelo.



AGARRES
Mantén pulsado R1 y mueve hacia arriba muy ligeramente el stick derecho: agarrarás del cuello a tu rival y podrás moverlo por el ring con el stick izquierdo. Para situarlo contra un poste, por ejemplo.

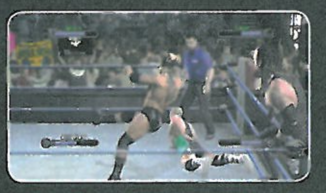


REMATES
Cuando tu Barra de Poder esté llena, podrás realizar remates con el △. Son técnicas especiales que dejan muy aturdido a tu rival. Para usarlos, colócate cerca de un rival atontado y desata tu poder.



IRISH WHIP
Agarrar al rival y lanzalo contra las cuerdas o una esquina pulsando ◎. Con R1 pulsado, irá fuera del ring. Si lo lanzas contra un poste, podrás cargar contra él y golpearle o preparar una llave.

TÉCNICAS AVANZADAS



RELEVO Y TÉCNICA DOBLE
En los combates por parejas usa la ⊗ para dar el relevo y, con el rival aturdido, hacer ataques dobles.



ARMAS: JUEGA SUCIO
En algunos eventos, podrás sacar armas de debajo del ring con la ⊗. El mismo botón sirve para recogerlas



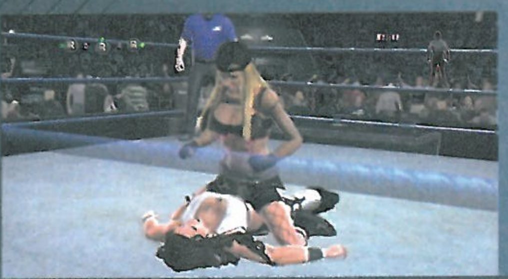
REMATES VISTOSOS
Con algunos objetos en el ring, como mesas, coloca a tu rival sobre ellos (Agarres) y haz remates especiales.



SALTOS
Corriendo hacia el poste, te subirás a él y con ◎ te lanzarás sobre tu rival. Pero ten cuidado con la lona.



CONTROL DEFINITIVO
Las llaves de Control Definitivo ofrecen opciones en el marcador para resolver la técnica.



ALTERNA En el marcador puedes ver las opciones de esta llave de control: alterna derecha e izquierda para asestar golpes.



FUERA DEL RING Hay muchas opciones fuera del cuadrilátero. Como agarrar al rival por los pies y tumbarlo.

En Smackdown vs. Raw 2008 hay ocho estilos de lucha. Cada luchador presenta dos, y antes de cada pelea puedes elegir cuál usar, lo cual matizará el repertorio de técnicas y llaves disponibles.

Cada estilo de lucha presenta características especiales, movimientos, técnicas o inmunidades. Además, tendrás a tu disposición una Habilidad Especial: podrás usarla a placer manteniendo pulsado R1 y dándole al botón △, siempre y cuando hayas almacenado un Icono de Estilo de Lucha. Esto se consigue al llenar tu Barra de Poder y no usar un Remate. Pulsando L1+L2 almacenarás el impulso y se iluminará el icono de tu estilo, indicándote que la Habilidad Principal está disponible

Aquí tienes los detalles de cada estilo:

GALLITO

Los luchadores Gallitos son los más tradicionales: usan puñetazos y llaves clásicas para ganar sus combates. Los distinguirás por el icono en forma de puño.

Habilidad pricipal

Wreck Shop: Cuando dispongas de un Icono de Estilo de Lucha, el luchador Gallito podrá usar esta técnica: contraatacarás todos los golpes de tu rival, y los tuyos serán imparables.

Habilidades secundarias

Fist of Fury: Mantén R1 y pulsa ◎ para lanzar tres golpes consecutivos imparables.

Ground & Pound: Con tu oponente caído, pulsa ⊗ para colocarte encima y asestarle golpes usando el Stick Derecho: alterna ▶ e ◀ para arrear puñetazos. Con ▲ y ▼ le propinarás un terrible cabezazo.

SUCIO

Los luchadores Sucios son los que usan cualquier artimaña, legal o ilegal, para salir victoriosos: piquetes de ojos, golpes bajos... Su icono representativo es, como no podía ser de otro modo, un cubo de basura.

Habilidad principal

Super Dirty Move: Usa R1+△ para dar un golpe ilegal y devastador a tu rival (por debajo del cinturón, vaya...)

Habilidades secundarias

Protesta: Tras una cuenta fallida, usa △ para discutir con el árbitro.

Escudo: Usa al árbitro de escudo: usa ⊗ para agarrarlo y luego lánzalo contra tu rival para redondear el acto cobarde.

Sin protecciones: Puedes quitar las protecciones de los tensores apuntando hacia ellas con stick izquierdo y pulsando ⊗.

HARDCORE

Los luchadores Hardcores, representados por el icono en forma de silla plegada, son el paradigma de lo extremo: buscan el dolor ajeno e ignoran el propio, y usarán cualquier arma al alcance, bajo el ring o de las manos del público, para acabar con su rival.

Habilidad principal

Resurrection: Consigue una silla para tu luchador Hardcore y, cuando tengas un Icono de Estilo, usa R1+△ para que se golpee la cabeza con la misma. Paradójicamente, regenerará su marcador de daño.

Habilidades secundariasl

Rejuvenation: Si tu luchador Hardcore comiena a sangrar, su Barra de Poder se llenará automáticamente.

Armed & Dangerous: Si estás armado, usa el stick derecho para realizar varias llaves con el objeto.

MOSCARDÓN

También conocidos como High-Flyers, los Moscardones son auténticos temerarios amantes del salto. Son más rápidos y ágiles que sus rivales de otros estilos, y siempre buscan la acrobacia letal. Su icono, una elocuente figura saltando en plancha.

Habilidad principal

Possum Pin: Con esta habilidad activada (ya sabes, Icono de Estilo de Lucha y pulsa R1+△), podrás contraatacar el siguiente ataque de tu oponente ejecutando un sorpresivo intento de Cuenta.

Habilidades secundarias

Voltereta: Este estilo permite esquivar ataques rápidamente pulsando R2 o L1 y moviendo el stick izquierdo.

Springboard Attack: Usa las cuerdas para impulsarte contra tu rival: mueve el stick izquierdo hacia ellas y pulsa ◎ para hacer este ataque.

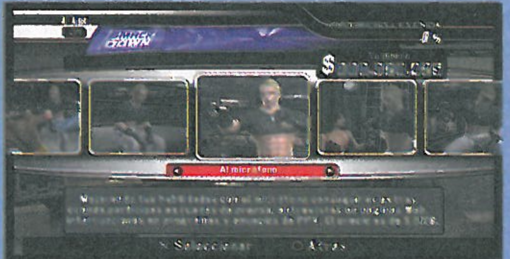
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN

Están entrenados en métodos de lucha más reflexivos, siempre en busca de una articulación o un miembro que retorcer para provocar suficiente dolor

Consejo: Fuera del ring, haz un Irish Whip pero hacia las vallas del público. Con la técnica posterior podrás llevar a las gradas. Atento a las armas que te ofrecen.



LA CUENTA Con el oponente sobre la lona, mueve hacia abajo el stick derecho para intentar la cuenta final.



MODO CARRERA Atento a todas las opciones del modo carrera. Entrénate e intenta no lesionarte.

en el contrario como para obligarle a rendirse. También dominan el arte de escapar con cierta facilidad de presas de sumisión. Su icono, un candado.

Habilidad principal

Ultimate Submission: Cuando estés realizando una presa de sumisión, usa R1+△ (con Icono de Estilo almacenado) para convertirla en una llave definitiva. Podrás retorcer a tu rival sin interrupción por un período limitado de tiempo.

Habilidades secundarias

Recovery Hold: Con cada llave de sumisión que realices, se regenerará un poco del daño acumulado del luchador. Así podrás ir lento, pero firme.

The Lock Pick: Tendrás resistencia especial a algunas llaves de sumisión contrarias: mueve el stick derecho en cualquier dirección para librarte inmediatamente de algunas de ellas.

CENTRAL ELÉCTRICA

Los luchadores Central Eléctrica (o Powerhouse como se les conoce en inglés) son auténticos mastodontes imparables. Basan sus habilidades en la potencia de su cuerpo, arrasando el cuadrilátero como locomotoras. Los reconocerás por la pesa que ilustra su icono.

Habilidad principal

Rampage: Cuando dispongas de un icono de lucha, podrás dar rienda suelta a toda la ira mastodóntica de tu luchador: pulsa R1+△ para entrar en modo Rampage, de manera que serás inmune a los ataques, y tus llaves y presas de control serán imparables.

Habilidades secundariasl

The Irresistible Force: Si a tu rival se le ocurre intentar una cuenta demasiado pronto, podrás zafarte y lanzarlo por los aires al mismo tiempo, regalándole un buen golpe contra la lona.

Strong Irish Whip: Moviendo el stick izquierdo en cualquier dirección y manteniendo pulsado el botón ◎, podrás realizar un Irish Whip más potente, que lanzará a tu rival por encima de las cuerdas y sobre el duro suelo fuera del ring.

TÉCNICO

Los luchadores Técnicos son, seguramente, unos de los más divertidos de jugar. Son especialistas en las técnicas más sofisticadas del catch, así como en la planificación del combate. Su capacidad defensiva es asombrosa, y su repertorio de llaves y contragolpes, espectacular y práctico a la vez. Su Estilo se reconoce por la llave de su icono.

Habilidad principal

Technically Sound: Cuando uses ese Icono de Estilo de Lucha tan bien almacenado, entrarás en un modo especial en el que contraatacarás automáticamente todas las técnicas de tu oponente.

Habilidades secundarias

Technical Inmunity: Especialmente al principio del combate, los luchadores técnicos contraatacarán automáticamente cualquier llave firme o de control que intente realizar su rival.

Out of the Ring Dive: Cuando lances a tu rival fuera del ring, podrás lanzarte en plancha sobre él: apunta con el stick izquierdo estando cerca de las cuerdas y pulsa ◎ para saltar sobre él.

Pit Maneuver: Corre hacia tu rival y pulsa ⊗ para colocarte rápidamente a su espalda.

Fake Irish Whip: Si, al comenzar un Irish Whip, pulsas ◎ justo antes de soltar al rival, volverás a tirar de él metiendo el codo para mandarlo directamente a la lona.

SHOWMAN

Los luchadores Showman lo dan todo por el espectáculo. Su única preocupación es calentar al público, para bien o para mal, y que su popularidad aumente de forma vertiginosa. Sus técnicas se basan principalmente en provocar a la audiencia y, cómo no, a su oponente. Los reconocerás por su icono, una claqueta.

Habilidad principal

Steal Finishing Move: La Habilidad principal de los Showman consiste en robar las técnicas especiales de sus rivales. Cuando te encuentras en situación de remate final con un Icono de Estilo de Lucha almacenado, usa R1+△ para robarselo y realizar su propia técnica. Ojo por ojo, llave por llave.

Habilidades secundarias

Gimmick Infringement: También puedes robar las burlas de tus rivales. Mantén pulsado △ y dale con decisión a la cruceta en cualquier dirección para hacerlo: robarás, además, la energía de la Barra de Poder de tu contrincante.

Mass Exposure: Otra técnica de estos luchadores volcados con el público y su reacción consiste en realizar burlas y provocaciones mientras están subidos en los postes. Si tras hacerlo consigues rematar la acción con un ataque en plancha, tu Barra de Poder llegará al máximo. Y si tu ataque se ve interrumpido, ocurrirá justo lo contrario.



Lanza al rival hacia al poste, corre hacia él y realiza una llave.



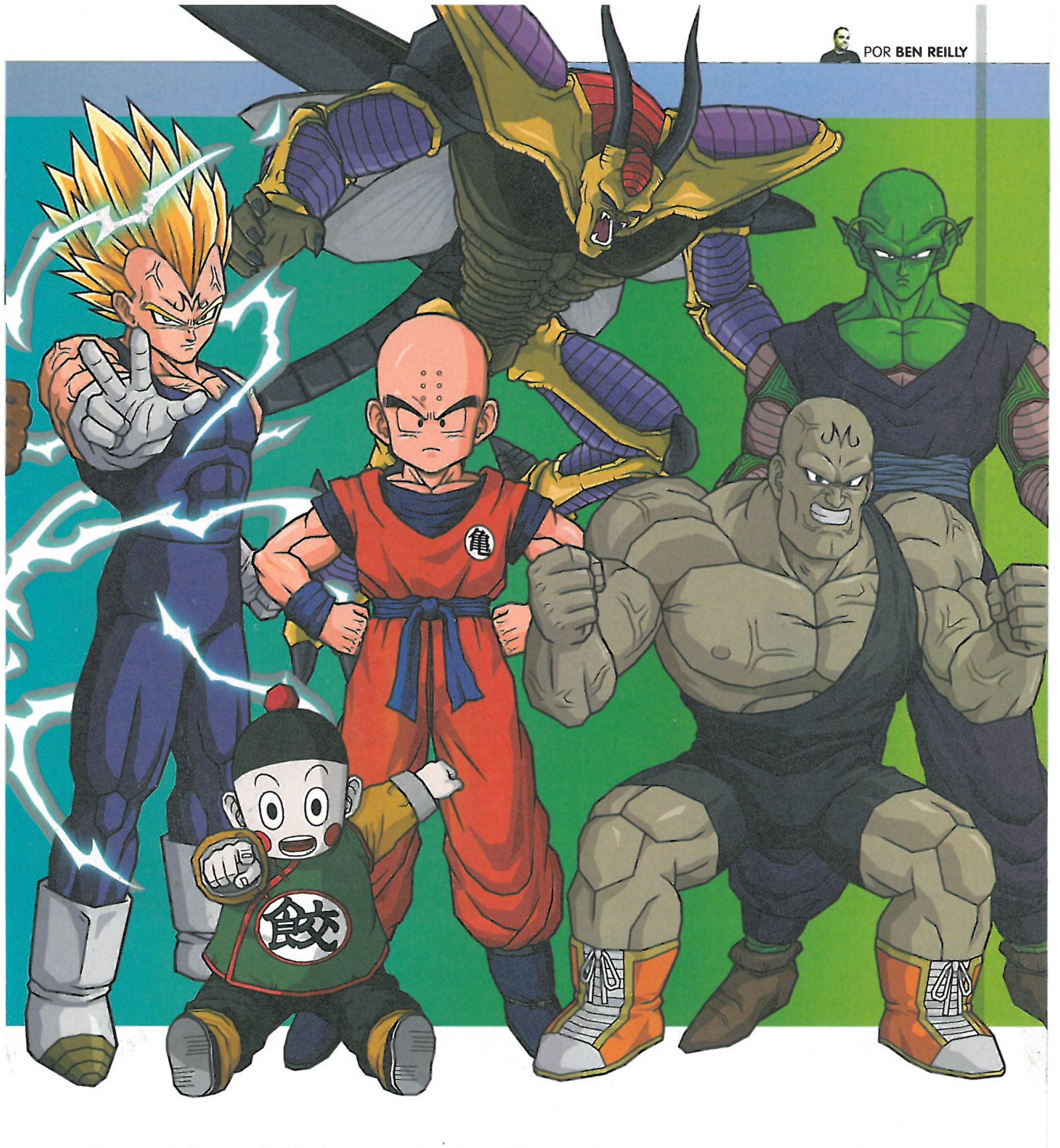
Mantén R1 para correr por el ring, e intenta llaves en carrera.



Arrastra al rival caído con R1 para alejarlos de las cuerdas si quieres intentar la cuenta.



dragon ball z: budokai tenkaichi 3



La saga de Dragon Ball Z abarca aventuras increíbles, que ahora puedes revivir en tu consola de forma espectacular. Impide que Vegeta destruya la Tierra, derrota a Freezer en Namek o detén para siempre al monstruo Bu. Un estupendo repaso a esta serie que no deja ningún cabo suelto, y que gracias a esta guía podrás disfrutar al máximo, con todos los personajes más emblemáticos.

guía
dragon ball z: budokai tenkaichi 3

LO BÁSICO

Combina las técnicas de ataque físico o energético de tu rival hasta que anules la capacidad de reacción de tu rival y puedas vencerlo.

PS2

EL PODER DE UN SAIYAN Los personajes de Dragon Ball son unos competidores natos, por lo que es habitual que pasen por distintas etapas en sus avances. Esto quiere decir que casi todos los luchadores tienen al menos una transformación que les da nuevos poderes y técnicas.

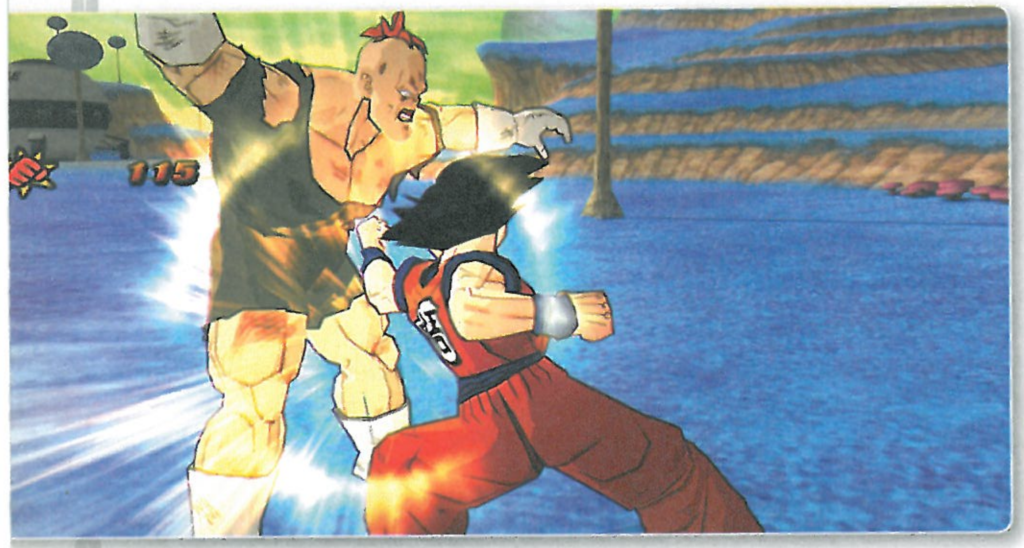




PODER KI Debes concentrar esta energía: tres barras para uno básico, cuatro para el siguiente y a tope, en nivel azul, para el Ataque Nivel 3.

Transforma a tu personaje y cambia su apariencia para acceder a más poder.

COMBATE Z La clave para la victoria en Tenkaichi 3 está en la combinación de técnicas físicas con ataques especiales. Los ataques físicos son combos, presas y remates a la velocidad del rayo, mientras que los ataques energéticos requieren acumular poder para lanzarlo al rival.



REACCIÓN EN BATALLA

Para salir bien parado de las batallas en este juego debes conocer los fundamentos básicos, el 'cerca y lejos' del combate que te permitirá sorprender al enemigo y derrotarlo.

CONSEJO: Vigila tu Ki. Si las barras de energía están vacías, el enemigo puede aprovechar esa circunstancia para contraatacar o reducir tu salud antes de que tengas tiempo de huir y recargar tu poder. Mantén al menos dos barras completas en todo momento.

Los ataques son una combinación de fuerza física y Ki, una energía especial que permite realizar técnicas como ésta.

El marcador te indica la potencia del golpe recibido y el porcentaje de puntos perdidos de salud.



PRESAS
Presiona ▶ y ⊗ cerca de un enemigo para realizar una presa que lo deje totalmente indefenso.



PERSECUCIÓN Z
Persigue a tu rival manteniendo pulsado ⊗. Si pulsas a la vez L2 volarás con un ataque energético



RADAR
Si te alejas lo suficiente, puedes salir del margen de visión del rival y concentrar tu energía mientras no te descubra.

ATAQUES ESPECIALES



1 – ATAQUE ENERGÉTICO
Todos se realizan con △: pulsando el botón o combinándolo con ▲ o ▼. Cada uno requiere distintos niveles de Ki o energía.



ATAQUE NO BLOQUEABLE
Con la energía al máximo (todas las barras azules), embiste al enemigo y mantén pulsado un ataque. Repite para perseguirlo por el escenario.

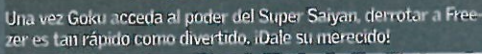


3 – TRANFORMACIÓN
Los Super Saiyan o Freezer entre otros pueden transformarse en nuevas encarnaciones: con el poder a tope, pulsa ◀ o ▶ y R3.



4 – CHOQUE DE PODER
Si dos ataques energéticos chocan, gira el Stick Analógico izquierdo a toda velocidad para ganar. Ocurre igual si chocan dos combos.




Una vez Goku acceda al poder del Super Saiyan, derrotar a Freezer es tan rápido como divertido. ¡Dale su merecido!


Vegeta es ahora mucho más poderoso, y si le dejas usar su Final Flash sobre ti, el combate será suyo al instante.

Goku y sus amigos regresan para revivir sus mejores aventuras. Te damos las claves para superar todas las fases del modo historia y así desbloquear el plantel completo de luchadores para este excepcional juego de la saga del gran Akira Toriyama. ¡Pero tendrás que esforzarte!

SAGA SAIYAN

Enemigo común
» Usa a Goku y Picolo y evita los ataques físicos de Raditz.

Batalla final decisiva
» Ten-Shian, Chaos y Picolo reducen a Nappa antes de usar a Gohan.

La ira de Goku
» Sobrevive con la energía al máximo para enfrentarte a Vegeta Mono.

SAGA FREEZER

¿Super Saiyan?
» Usa el Ataque de Kayto para eliminar a las Fuerzas Especiales.

Transformación de Freezer
» Tienes tres transformaciones contra Gohan, Krilin y Picolo.

Derrotar a Freezer
» Debes resistir los imparables ataques de Freezer y reducir su energía.



Consejo: siempre necesitas un segundo antes de realizar el ataque energético especial si el enemigo está cerca. No te precipites.

Super Saiyan Legendario
» El Ataque Definitivo del Super Guerrero basta para aniquilar a Freezer.

SAGA ANDROIDE

Androide enfurecido
» Cuidado: los androides absorben todos los ataques de energía.

La curiosidad de Vegeta
» Derrota a los Androides con Célula y usa a Vegeta contra Trunks.

Cuerpo perfecto
» Maneja a Célula para acabar con Vegeta y un enorme Trunks.

Los juegos de Célula
» Tienes tres luchadores para sobrevivir a Célula: Goku, Satan y Gohan.

Gohan estalla
» Elimina la oleada de Células Junior antes de enfrentarte a su «papá».

Batalla final
» Aguanta frente a Célula y realiza el Kamehameha Padre-Hijo para ganar.

Paz del futuro
» Con todo el poder de Trunks, el Célula del futuro es pan comido.

SAGA DEL MONSTRUO BU

Batalla predestinada
» Atento: Vegeta Demonio tiene ataques energéticos devastadores.

Adiós al guerrero orgulloso
» Resiste las acometidas de Bu hasta que Vegeta se sacrifique.

Fusión final
» Unos cortos combates con Goku y Vegeta dan paso al imparable Gogeta.

Batalla por el universo
» Usa a Goku Nivel 3 y a Vegeta para intentar vencer a Bu.

Conclusión
» Gana tiempo con cada combate para lanzar la Esfera Universal.

SAGA DRAGON BALL GT

Monstruo inmortal Baby
» Limítate al ataque de nivel 3 si quieres sobrevivir ante Baby.

Androide definitivo
» Aprovecha el modo Saiyan para lanzar sólo ataques fuertes a Nº 17.

Guerrero solar
» Los ataques de Neo Shenron son fáciles de esquivar: aprovéchalo.

Super Gogeta definitivo
» Yi Shi Long es muy poderoso: aprovecha las técnicas de Super Gogeta.

Un final milagroso
» Resiste frente a Yi Shi Long hasta poder arrojar la Esfera Universal.

SAGA DRAGON BALL

Techo contra suelo
» Namu limita sus ataques al cuerpo a cuerpo: un par de «kames» bastarán, pero no te salgas del tatami.

Batalla en la Torre de Korin
» Tou Pai Pai realiza sus ataques a toda velocidad. Presta atención a su rayo y utiliza el ataque de nivel 3.

Goku contraataca
» Resiste y usa el kame sin cesar, ya que Piccolo es casi invencible.



Gogeta es el único rival capaz de plantar cara a Boo, pero no le des oportunidad de que realice alguno de sus combos.



Arale es tan poderosa como veloz. Si bajas la guardia, acabará contigo en cuestión de segundos. Aléjate de ella, ¡siempre!

Aldea pingüino
» Aunque puedes hacerlo, no derrotes al General Blue con Goku: disfrutarás más cuando manejes a Arale.

SAGA ALTERNATIVA

Goku contra Arale
» Un combate tan imposible como divertido: usa ataques a distancia contra esta chica robot.

Androide afectuoso
» Cuando manejes a Goku, usa «kames» y cambia rápido a Número 8.

Batalla galáctica
» Acaba con los guardaespaldas de Freezer y reserva a Rey Vegeta.

Ayuda inesperada
» Los ataques de Devilman son muy eficaces contra el padre de Freezer.

SAGA ESPECIAL

Solo en la batalla final
» Elimina cuanto antes a los matones y usa el Ataque 3 contra Freezer.

El más fuerte del mundo
» Este robot es poderoso pero lento: pon distancia y lanza ataques nivel 3.

Batalla final por la Tierra
» Si sabes combinar los personajes, Turles no resistirá dos combates.

Super Saiyan Goku
» Los ataques de Goku se benefician de la lentitud del gigantesco Slug.

Destruir la Makyo Star
» Las fuerzas combinadas de Picolo, Krilin y Gohan bastan contra Garlic.

El más fuerte contra el más fuerte
» La primera aparición de Cooler no supone problemas si usas a Vegeta.

Choque de guerreros
» Prepárate y usa los mejores ataques de Goku y Vegeta contra los múltiples clones de Cooler.

Batalla definitiva
» Aunque fallen Picolo y el resto, Vegeta y su Final Flash bastan para acabar con Número 13.

El segundo Super Saiyan
» Broly es a veces invulnerable: espera el momento de atacar, cuando pasen las secuencias de texto.

¡Llameante!
» Debes estar al máximo nivel de energía para dañar a Broly.

Crisis galáctica
» Krilin allana el camino para que Gohan derrote a esta pareja.

Protegeré la Tierra
» Evita las presas de Bojack y recurre al Ataque Nivel 3 de Gohan.

¡Dúo peligroso
» La combinación entre Goten y Trunks es estupenda contra Broly.

Monstruo inocente
» Reduce la energía de Jamemba con el Puño Dragón de Goku Nivel 3.

¡Fusión renacida!
» Resiste contra Jamemba hasta poder realizar la técnica de Fusión.

¡Explosión Puño Dragón!
» Ataca a tu rival por la espalda y limítate al Puño de Dragón de Goku.

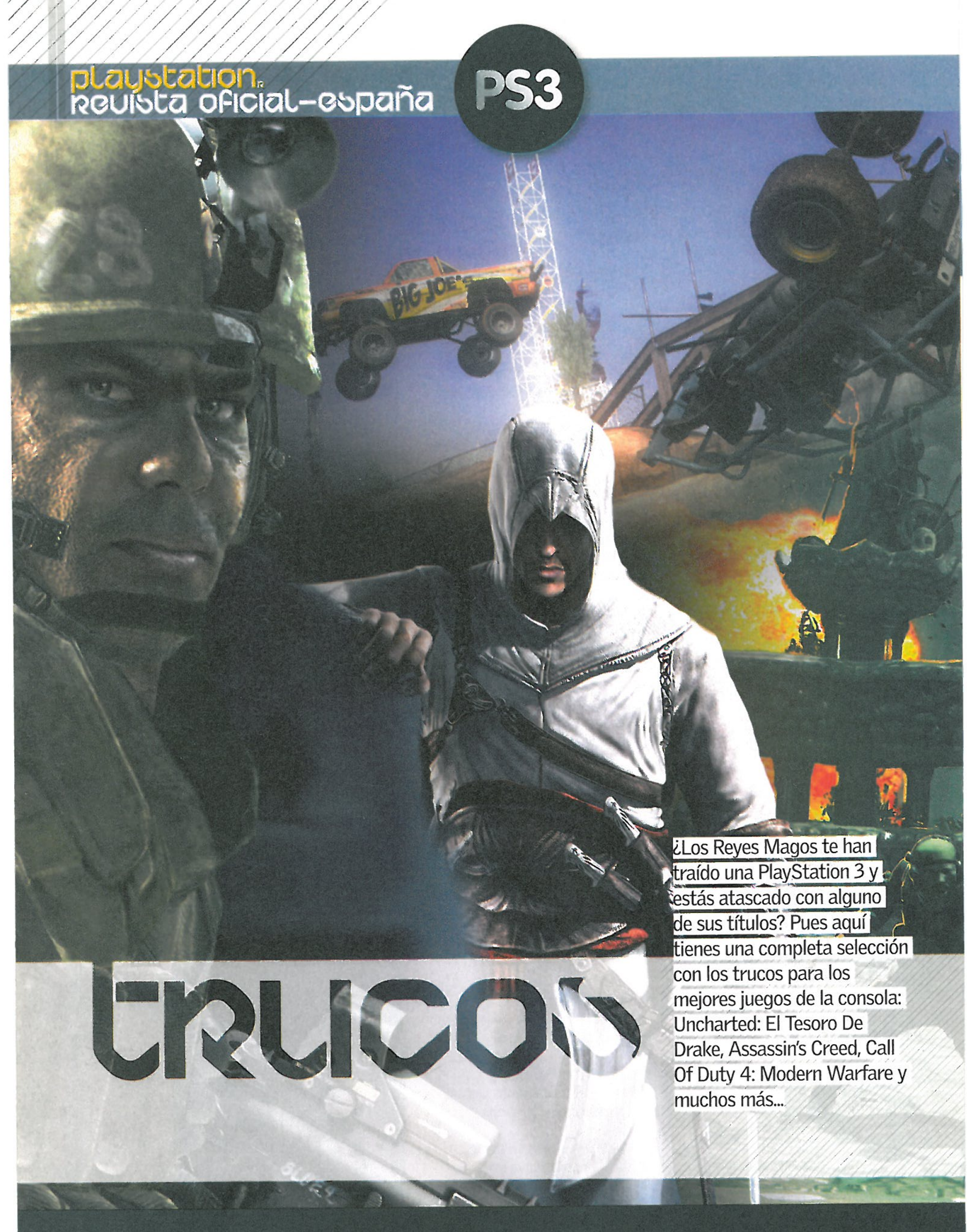
TODOS LOS PERSONAJES

Esta es la clave para conseguir a los personajes ocultos:

Nail: Saga Freezer, nivel «¡Super Saiyan!» superado.
Rey Cold: Supera el torneo de Célula en dificultad 3.
Babidi: Nivel «Adiós al guerrero orgulloso» superado.
Spopovich: Supera el torneo mundial en dificultad 3.
Gohan del Futuro: Consigue un deseo del dragón Shenron.
Seripa: Supera el torneo de Yamcha en dificultad 3.
Rey Vegeta: Nivel «Batalla galáctica» superado
Dr. Willow: Nivel «El más fuerte del mundo» superado.
Goku (GT): Nivel «Monstruo inmortal» superado.
Neo Shenron: Nivel «Guerrero solar » superado.
Tou Cyborg: Supera el torneo del otro mundo en la dificultad 2.
Máquina Pilaf: Supera el Gran Torneo mundial en la dificultad 2.
Pandereta: Nivel «Goku contraataca» superado.
Rey Demonio: Nivel «Goku contraataca» superado.
Chichi: Pídeselo al dragón rojo
Devilman: Nivel «Ayuda inesperada» superado.
Namu: Nivel «Techo contra suelo» superado.
Nº 8: Nivel «Androide afectuoso» superado.
General Blue: Nivel «Aldea Pingüino» superado.
Arale: Modo Historia Saga Alternativa, nivel «Combate: Goku contra Arale».

Los ataques de Número 8 son todos físicos, al contrario que los de su rival.


Jamemba combina su rapidez con la espada para los ataques más cercanos.



TRUCOS

¿Los Reyes Magos te han traído una PlayStation 3 y estás atascado con alguno de sus títulos? Pues aquí tienes una completa selección con los trucos para los mejores juegos de la consola: Uncharted: El Tesoro De Drake, Assassin's Creed, Call Of Duty 4: Modern Warfare y muchos más...

trucos PS3



A

ARMORED CORE 4

» **Conseguir 300 puntos:** Completa los Modo Normal y Simulador, desbloquea el modo difícil, selecciona este último y completa una misión con un rango inferior a S. Después vuelve a jugar la misión en normal y adquiere rango S, consiguiendo así un punto FRS rápidamente. Vuelve a jugar todas las misiones que no tengas en rango S para conseguir hasta 300 puntos.

ASSASSIN'S CREED

» **Liquida a alguien sin penalización:** Después de completar el Juego, cuando vuelvas al Modo Historia puedes eliminar a cualquiera sin perder vida.

B

BLAZING ANGELS

» **Mejora la potencia del armamento:** Pausa el juego. Mantén presionado L2 y rápidamente pulsa L1 L1 R1. Suelta L2, mantén presionado R2 y a toda velocidad pulsa R1 R1 L1

» **Invencibilidad:** Pausa el juego. Mantén presionado L2 y pulsa □ △ △ □. Suelta L2, mantén presionado R2 y rapidamente pulsa △ □ □ △

» **Desbloquea todas las misiones y aviones:** En el menú del título, mantén presionado L2 R2 e introduce la siguiente secuencia de botones: □ L1 R1 △ △ R1 L1 □

C

CALL OF DUTY 3

» **Desbloquear todas las misiones:** Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capitulo y presiona →, →, ←, ←, □, □.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

» **Juego en blanco y negro:** Debes conseguir dos piezas de inteligencia.

» **Colores en negativo:** Colecciona 4 piezas de inteligencia.

» **Super contraste:** Colecciona 6 piezas de inteligencia.

» **El juego será como una película muda antigua:** Colecciona 8 piezas de inteligencia.

» **Las granadas de fragmentación tendrán el poder destructivo de cinco:** Colecciona 10 piezas de inteligencia.

» **Los enemigos explotan cuando disparas:** Colecciona 15 piezas de inteligencia.

» **Velocidad del juego al 40 %:** Colecciona 20 piezas de inteligencia.

» **Munición infinita:** Colecciona 30 piezas de inteligencia.

COLLEGE HOOPS 2007

» **Desbloquear nuevos uniformes:** Consigue 45 puntos y podrás adquirir los trajes alternativos de Arizona, California, Georgetown, Georgia Tech, Iowa, estado de Iowa, Kansas, Louisville, LSU, Michigan, Minnesota, USC, Villanova y Washington.

» **Nuevos trofeos:** Logra 30 puntos y tendrás los trofeos Alamodome, Arco Arena, Bradley, Charlotte Arena, Edward Jones, Ford Field, Georgia, Honda, HP Pavilion, Hubert H. Humphrey, Keyarena, Nationwide, Pepsi, RCA, Reliant, Rose, Staples, Target, United, US Airways y Versión.

CONAN

» Situaos sobre los Desbloqueables y pulsad estas combinaciones:

› **Variación en los grabados:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, □, △

› **Serpiente de Mar:** Stick Izquierdo (L3), Stick Izquierdo (L3), △, △, □,

› **Variación del espíritu del guerrero:** →, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, □, □

› **Estudio del casco de Conan:** △, △, Stick Izquierdo (L3), □, □, Stick Derecho (R3), ↑, ↓

› **Variación de daga de hueso:** Stick Izquierdo (L3), □, Stick Derecho (R3), △, L1,L1,↓, ↓

D

THE DARKNESS

» **Desbloquear 2k Sports Darkling secreto:** Tienes que marcar 4263 en cualquier teléfono.

DEF JAM: ICON

» **Desbloqueables:**

› ↓, ○, ✕, →: Desbloquea Fat Joe.

› ↓, ○, ✕, →: Desbloquea "Yung Joc - It's Going Down".

F

F.E.A.R.

» **Desbloquear todos los niveles:** Introduce F3ARDAY1 como nombre de perfil para desbloquear todos los niveles. Los logros estarán desactivados cuando uses este alias.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

» **Passwords:** Selecciona Opciones en el menú principal, entra en Cheats y ejecuta estos passwords para obtener las siguientes ventajas:

› **10E6CUSTOMER:** Scepter & mini-rockets (Importante: el primero es un cero, y el segundo es la letra O).

› **5FINGERDISCOUNT:** Vulcan y lanzallamas.

G

GUITAR HERO 3

» **Dragonforce - Through The Fire And Flames:** Si quieres este tema, vence a Lou en la batalla de guitarra final en cualquier dificultad. Tendrás la canción para todas las dificultades.

» **Desbloquear Tom Morello:** Véncelo en la primera Batalla Guitarra.

» **Desbloquear Slash:** Véncelo en la segunda Batalla Guitarra.

» **Desbloquear Lou:** Véncelo en la Batalla Guitarra final.

» **Guitarras desbloqueables:**

› **Guitarra "Bat":** 5 estrellas en todas las canciones en fácil.

› **Bajo "Beach Life":** Completa el modo carrera cooperativo en difícil.

› **Guitarra "Distant Visitor":** Completa el modo carrera en experto.

› **Guitarra "El Jefe":** 5 estrellas en todas las canciones en experto

› **Guitarra "Jolly Rodger":** 5 estrellas en todas las canciones en medio.

› **Guitarra "Moon Shot":** Completa el Modo Carrera en fácil.

› **Guitarra "Nemesis 13":** Completa el Modo Carrera cooperativo en cualquier dificultad.

› **Guitarra "Neversoft Skateboard":** 5 estrellas en el Modo Carrera cooperativo en experto.

› **Bajo "Pendul Axe":** Completa el Modo Carrera cooperativo en experto.

› **Guitarra "Rojimo":** Completa el Modo Carrera en difícil.

› **Guitarra "Saint George":** Completa el Modo Carrera en medio.

› **Guitarra "Tiki":** 5 estrellas en todas las canciones en difícil.

GUNDAM

» **Desbloquear Trajes Mobile :**

› **RX-78-2 Gundam:** Alcanza el rango de Coronel en campaña Federación.

› **Kampfer:** Alcanza el nivel de Teniente Coronel en campaña Zeon.

» **Desbloquear pilotos y MSes:**

› **Char Aznable:** Completa la campaña Zeon en modo muy difícil y carga los datos completados.

› **Amuro Ray:** Completa la campaña EFF en modo muy difícil y carga los datos completados.

› **Fraw Bow:** Completa cualquier campaña en modo muy difícil y carga los datos completados.

› **Kai Shiden:** Completa cualquier campaña en modo muy difícil y carga los datos completados.

› **Gundam:** Alcanza el rango de General de guerra.

› **Hildolfr:** Alcanza el rango de General de brigada y juega en modo muy difícil en temprano diciembre antes de la misión de enemigo no identificado, que deberás desbloquear.

› **Gelgoog:** Alcanza el rango de General de brigada y juega en modo muy difícil justo después de conseguir Hildolfr.

› **Kampfer-Alternate way:** Juega la campaña EFF en modo muy difícil cuando seas Teniente General. Llegará en diciembre.

› **Xamel:** Juega la campaña







EFF en modo muy difícil como Teniente General. Llegará en diciembre.

H

HEAVENLY SWORD

» Modo Infierno: Completa el juego una vez.



JUICED: HOT IMPORT NIGHTS

» Desbloquear desafíos y coches: introduce el código en el laboratorio ADN para desbloquear un desafío.

- **JWRS:** Nissan Skyline R34 GT-R.
- **KNOX:** Ascari KZ1.
- **GVDL:** BMW Z4.
- **YTHZ:** Audi TT 1.8L Quattro.
- **GVDL:** BMW Z4 Roadster.
- **RBSG:** Holden Monaro.
- **BSLU:** Hyundai Coupe 2.7L V6.
- **MRHC:** Infiniti G35.
- **MNCH:** Frito-Lay Infiniti G35.
- **KDTR:** Koenigsegg CCX.
- **DOPX:** Mitsubishi Prototype X.
- PRGN: Nissan 350Z.
- **WIKF:** Saleen S7.
- **FAMQ:** Seat Leon Cupra.

L

LEGO STAR WARS

» Desbloquear personajes y extras: ve a la barra en la cantina de Mos Eisley. En la selección de código, introduce estas claves:

- **INT729:** Interceptor.
- **EVILR2:** Androide R2-Q5.
- **HUT845:** Transbordador Imperial.
- **GIJ989:** IG88.
- **PMN576:** General Grevious.
- **CLZ738:** Forcejeo.
- **AAB123:** Androide Tri-Fighter.
- **BRJ437:** Disfraz.
- **QRN714:** Capitán Tarpals.
- **HHY697:** Jefe Nass.
- **KLJ897:** Jango Fett.
- **BDC866:** Androide buitre.
- **NBN431**: Stormtrooper.

M

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7

» Derek Jeter: Desbloquear todas las mejoras.

» Black Sox : desbloquear todos los trucos.

» Game On : desbloquear todos los extras.

» phmantle : Desbloquea a Mickie Mantle como pinch hitter.

» themick : Desbloquea a Mickie Mantle.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

» Introduce las siguientes secuencias de botones en los lugares precisos para obtener los siguientes personajes y ventajas:

› Daredevil:
Ve a la base de S.H.I.E.L.D. (donde grabas partida, vaya) y selecciona la opción Change Team. Borra todos los personajes seleccionados y pulsa ← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ START
Un sonido confirmará que has introducido el código correctamente.

› Silver Surfer:
Repite el mismo proceso anterior. Presiona ↓ ← ← ↑ → ↑ ↓ ← START

» Todos los personajes: En S.H.I.E.L.D. o en el menú principal del juego pulsa: ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← ← START

» Todas las cinemáticas: En el menú Review ↑ ← ← ↑ → → ↑ START

» Todas las Comic Book Missions: En Comic Book Missions ↑ → ← ↓ ↑ → ← ↓ START

» Todos los cómics: En el menú Review ← → → ← ↑ → START

» Todo el arte conceptual: En el menú Review ↓ ↓ ↓ → → ← ↓ START

» Todos los wallpapers: En el menú Review ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ ↓ START

» God Mode: En mitad del juego ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ← ↓ → START

» Súper Velocidad: En mitad del juego ↑ ← ↑ → ↓ → START

» Súper Equipos: Combina los siguientes superhéroes en el mismo equipo para obtener diferentes efectos:

- **Agentes de Shield** (Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine)
- **Agile Warriors**: Reducen en un 10% el coste de energía (Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool)
- **Air Force** (Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor)
- **Alternate Identities** (Ironman-War Machine, Ghost Rider-Western, Spider-Woman-Secret Wars, Ms. Marvel-Ventura, Thor-Beta Ray Bill)
- **Assasins** (Blade, Deadpoll, Elektra, Wolverine)
- **Avengers** +5% Damage (Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel)
- **Bad to the bone** (Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Wolverine)
- **Bruisers** +15 Striking (Thing, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel)
- **Classics Avengers** (Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor
- **Dark Past** (Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman)
- **Defenders** (Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer)
- **Double Date** (Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm)
- **Fantastic Four** +20 salud por KO (Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch, Thing)
- **Femme Fatale** +5% daño (Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman)
- **Flashback** (Iceman en Snowy Form, Captain America en WW2, Daredevil en Original, Ghost Rider en Original, Iron Man en Classic, Original Ms. Marvel, Classic Wolverine)
- **Martial Artists** (Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury)
- **Marvel Knights** (Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight)
- **Marvel Royalty** (Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm)
- **Natural Forces** (Thor, Storm, Human Torch, Ice Man)
- **Natural Leaders** (Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm)
- **New Avengers** (Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman)
- **New Fantastic Four** (Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine)
- **Power Platoon** (Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor)
- **Raven Ultimates** (Deadpool, Colossus, Moon Knight, Thing)
- **Scorchers** (Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor)
- **Supernaturals** (Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor)
- **Think Tanks** (Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man, Iron Man)
- **Weapons Specialists** (Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury)
- **X-Men** (Colossus, Iceman, Storm, Wolverine)

MLB 2007

» Desbloquear los estadios clásicos: En el menú principal introduce: ↓, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ↑

» Conseguir a los jugadores de la era Plata/dorada: En el menú principal introduce: ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ↑, ↓

MOTORSTORM

» Cabeza grande (ATVs y motos): Pausa el juego y mantén apretado L1+L2+R1+R2+R3 mientras pulsas → en el D-pad) +L3

» Desbloquear todo : en el menú principal, mantén apretado L1+L2+R1+R2+R3 mientras pulsas ↑)+L3

N

NASCAR 08

» Introduce estos códigos en la pantalla de trucos:

- **race the pack:** Desbloquea conductores fantasía.
- **walmart everyday:** Desbloquea coche y circuito Walmart.
- **checkered flag:** Desbloquea todos los coches del modo persecución.

NBA LIVE 08

» Nuevas zapatillas: Introduce 23DN1PPOG4 para las Adidas Gil-Zero y FE454DFJCC para las Adidas Duncan Stealth.

trucos PS3



NBA 07

Uniformes alternativos:

- **JKL846ETK5 :** Charlotte Bobcats.
- **NB79D965D :** New Jersey Nets.
- **J228GG7585G :** Utah Jazz.
- **PL5285F37F :** Washington Wizards.

NBA 2K7

Teclea estos códigos:

- **payrespect:** Balón ABA.
- **getstops:** Mentalidad defensiva.
- **nthezone:** Mentalidad ofensiva.
- **ironman:** Duración máxima para un partido.
- **norest:** Resistencia ilimitada para un partido.
- **bcb8sta:** Secundario Bobcats.
- **zjb3lau:** Secundario Jazz.
- **nrd4esj:** Secundario Nets.
- **zw9idla:** Secundario Wizards.
- **syt6cii:** Secundario All-Star.
- **topps2ksports:** Topps 2K Sports All-Stars.
- **tns9roi:** All-Stars Internacionales.
- **bestsim:** Equipo NBA 2K.
- **rtalspe:** Equipo Superstar.
- **ply8mia:** Balón All-Star 2007.
- **syt6cii:** Uniformes All-Star 2007.
- **vdr5lya:** Uniformes New Orleans Hornets (Valentine's Day).

Mejoras:
En el menú principal, elige Features, y luego Codes: introduce las siguientes palabras para conseguir mejoras:

- **payrespect** (ABA Ball)
- **getstops** (Deffensive Awareness +10)
- **ironman** (máxima durabilidad para un partido)
- **inthezone** (Offensive Awareness + 10)
- **norest** (Stamina ilimitada para un partido)

Uniformes alternativos:
Repite el proceso: menú principal, Features, Codes...

- **syt6cii** (Uniformes All-Star)
- **bcb8sta** (Bobcats - Equipación secundaria)
- **zjb3lau** (Jazz-Equipación Secundaria)
- **nrd4esj** (Nets - Equipación secundaria)
- **zw91dla** (Wizards - Equipación secundaria)

Equipos secretos:
Repite el proceso: menú principal, Features, Codes...

- **tns9roi** (International All-Stars)
- **bestsim** (NBA 2K Team)
- **rtalspe** (Superstar Team)
- **topps2ksports** (Topps 2K Sports All-Stars)

NBA STREET HOMECOURT

Balón negro y rojo:
Mantén presionados L1 R1 y pulsa ↑ ↓ ← →. Un sonido te confirmará que lo has introducido correctamente.

Todas las pistas:
Mantén presionados L1 R1 y pulsa ↑ → ↓ ←

Mejoras:
Cumple estos requisitos para desbloquear los siguientes bonus:

- **Brand Jordan Outfit 2:** Realiza diez bloqueos en un solo partido.
- **Brand Jordan Outfit 4:** Realiza diez robos en un solo partido.
- **Chicago All-Stars:** Vence a los Chicago Bulls en un partido Back To Basics.
- **Detroit All-Stars:** Vence a los Detroit Pistons en una GameBreaker Battle
- **Jordan 9.5 Team:** Gana en 5 partidos Back To Basics, 5 partidos GameBreaker, 5 Pick Up y 5 Trick Battles.
- **Jordan Hoops Lo:** Gana en 15 GameBreaker Battles, 15 Back To Basics, 15 Pick Up y 15 Trick Battles.
- **Jordan Laney 23:** Gana en 30 Back To Basics o 30 Pick Up.
- **Jordan Show Em Lo:** Gana en 30 GamBreaker Battles o 30 Trick Battles.
- **Jordan XXI PE:** Gana en 100 Pick Up games.
- **Los Angeles All-Stars:** Vence a Los Angeles Lakers en un Pick Up Game.
- **New Jersey All-Stars:** Vence a los New Jersey Nets en un Trick Battle.
- **New York All-Stars:** Vence a los New York Knicks en un GameBreaker.
- **Oakland All-Star:** Vence a Golden State Warriors en un Trick Battle.

NEED FOR SPEED CARBONO

Trucos variados:
En el menú principal, introduce las siguientes secuencias de botones para obtener mejoras:

- **Castrol Cash:** ↓ ↑ ← ↓ → ↑ ▢ △
- **Crew Charge Infinito:** ↓ ↑ ↑ → ← ← →
- **Oxido Nitroso Infinifo:** ← ↑ ← ↓ ← ↓ → ▢
- **SpeedBreaker Infinito:** ↓ → → ← → ↑ ↓ ▢
- **Desbloquear logo de vinilo:** → ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ▢
- **Desbloquear logos especiales de vinilo:** ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ▢

Desbloqueables:
Cumple los siguientes requisitos para conseguir los siguientes coches y personajes:

- **Aston Martin DB9 (Exotic):** Vencer a Wolf en el Modo Boss Battle.
- **Colin:** Vencer a Wolf o TFK.
- **Dodge Charger RT Classic (Muscle):** Vencer a la 21st Muscle Car Gang.
- **Jaguar XK 2007 (Exotic):** Superar las 2 carreras Turf War.
- **Mazda RX7 (Tuner):** Vencer a Kenji en el Modo Boss Battle.
- **Nikki:** Vencer a los 3 jefes del principio.
- **Nissan 240SX (Tuner):** Superar los tres Checkpoint Challenges.
- **Samson:** Vencer a Angie.
- **Yumi:** Vencer a Kenji.

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Introduce estos códigos en el Menú Carrera:

- **CASHMONEY:** $10,000 más en tu cuenta.
- **SAFETYNET:** 5 Tickets de reparación.

NINJA GAIDEN SIGMA

Nuevos trajes:

- **Ashtar Ryu:** Supera el Modo Historia en la dificultad difícil.
- **Ryuken Clásico:** Supera el Modo Historia en la dificultad normal.
- **Desbloquear el Modo Misión:** Supera la dificultad normal.

O

OBLIVION

Para duplicar los objetos de tu inventario has de seguir estos pasos:

- Obtén dos pergaminos mágicos del mismo tipo (no deben ser robados).
- Haz click dos veces sobre el pergamino.
- Quita el ítem de tu inventario.
- Sal del inventario y recoge tus objetos.

P

EL PADRINO

Trucos durante el juego:

- ▢, △, ▢, ▢, △, L3: $5,000.
- △, ←, △, →, ▢, R3: Munición llena.
- ←, ▢, →, △, →, L3: Salud llena.

PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO

Bloquear todos los ataques: En el menú Start debes teclear esta combinación: △, ▢, △, ○, ○, ▢

Invencible: En el menú mantén pulsado L2 y R2 y pulsa ✕, △, △, ▢, L1, R1

R

RATATOUILLE

Acude a la Tienda de Gusteau. Selecciona una opción de código e introduce el truco:

- **Código 01/ Pieceocake:** Modo muy fácil.
- **Código 02/ Myhero:** Sin impacto o daño para los enemigos, pero pueden recibir agua.
- **Código 03/ Shielded:** Sin impacto o daño para los enemigos, pero pueden recibir agua.
- **Código 04/ Spyagent:** Movimiento detectado por los enemigos.
- **Código 05/ Ilikeonions:** Pedo cuando saltes.
- **Código 06/ Hardfeelings:** Cabezazo al atacar en lugar de coletazo.
- **Código 07/ Slumberparty:** Modo multijugador.
- **Código 08/ Gusteauart:** Todo el arte conceptual.







› **Código 09/ Gusteauship**: Los cuatro modos campeonato
› **Código 10/ Mattelme**: Todos los minijuegos **(single y multijugador)**
› **Código 11/ Gusteauvid**: Todos los vídeos.
› **Código 12/ Gusteaures:** Todas las artes Bonus.
› **Código 13/ Gusteaudream:** Todos los Mundos de Sueños en la tienda de Gusteau.
› **Código 14/ Gusteauslide:** Todos los toboganes en la tienda de Gusteau.
› **Código 15/ Gusteaulevel:** Todos los mini-juegos de un jugador.
› **Código 16/ Gusteaucombo:** Todos los ítems de la tienda Gusteau.
› **Código 17/ Gusteaupot:** +5,000 puntos Gusteau.
› **Código 18/ Gusteaujack:** +10,000 puntos Gusteau.
› **Código 19/ Gusteauomni:** +50,000 puntos Gusteau.

RATCHET & CLANK

» **Modo desafío:** Completa el juego.
» **RYNO IV**: Obtén cada uno de los holo-mapas.
» **RYNO 4Ever:** Juega en el modo desafío, potencia RYNO IV al máximo, y compra RYNO 4Ever a cualquier vendedor de armas por 50000000 bolts.

RESISTANCE: FALL OF MEN

» **Recompensas:**
› **Arte conceptual Pack 1:** Obtén 10 puntos de habilidad.
› **Arte conceptual Pack 2:** Obtén 20 puntos de habilidad
› **Niveles Flip** : Obtén 70 puntos de habilidad.
› **Mochilas Clank:** Obtén 100 puntos de habilidad.
› **Apariencia MP Mecánico:** Obtén 126 puntos de habilidad.
› **Apariencia Soldado MP:** Completa el juego en dificultad sobrehumana.
› **Reproductor de vídeo:** Completa el juego.

» **Armas desbloqueables:**
› **Reaper:** Completa el juego en cualquier dificultad.
› **L11-2 Dragon:** Completa el juego en cualquier dificultad.
› **Arc Charger:** Completa el juego en cualquier dificultad.
› **Splitter:** Completa el juego en cualquier dificultad.
› **Granada Backlash :** Completa el juego en cualquier dificultad.

RIDGE RACER 7

» **Desbloqueables:**
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Terrazi:** Obtén 100 puntos de constructor de Terrazi.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Soldat:** Obtén 100 puntos de constructor de Soldat.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Kamata:** Obtén 100 puntos de constructor de Kamata.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial SinseongMotors:** Obtén 100 puntos de constructor de SinseongMotors.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Himmel:** Obtén 100 puntos de constructor de Himmel.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Danver:** Obtén 100 puntos de constructor de Danver.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Gnade:** Obtén 100 puntos de constructor de Gnade.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Assoluto:** Obtén 100 puntos de constructor de Assoluto.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Age:** Obtén 100 puntos de constructor.
› **10 y 20 % de descuento y máquina especial Namco:** Obtén 100 puntos de constructor de Namco.

S

LOS SIMPSON

» **Desbloquea todos los trajes y trofeos:** Introduce el siguiente código en el menú principal.
» ▢, △, ▢, ▢, ▢, L3: Desbloquea todos los trajes y trofeos de Lisa.
» △, ▢, △, △, ▢, R3: Desbloquea todos los trajes y trofeos de Marge.

SPIDERMAN 3

» **Modo Arena:** Completa el juego.
» **Desbloquear Traje Negro de Spiderman:** Derrota a Veneno.

SPLINTER CELL D.A.

» **Modo Élite:** Completa el Modo para un jugador.
Nuevas apariencias:
» **Espía (Segunda Apariencia):** Consigue el rango "Recluta".
» **Espía (Tercera apariencia):** Consigue el rango "Agente especial".
» **Fuerzas Upsilon (Segunda Apariencia):** Consigue el rango "Agente de campo".
» **Fuerzas Upsilon (Tercera apariencia):** Consigue el rango "Comandante".

» **Finales Alternativos:**
› **Final A (Final Bueno):** Obtén una confianza NSA por encima del 33 % y protege al menos 2 de los 3 objetivos.
› **Final B (Final Normal):** Obtén una confianza NSA por debajo del 33 % y protege los 3 objetivos, o protege sólo uno y obtén una confianza NSA por encima del 33 %.
› **Final C (Final Malo):** Destruye los tres objetivos o destruye dos y obtén una confianza NSA por debajo del 33 %.

» **Equipamiento Adicional:**
› **Ganzúa eléctrica:** Objetivos principales en JBA HQ 1.
› **Mecanismo EMP Aumentado:** Objetivos principales en JBA HQ 1
› **Granada EMP:** Objetivos secundarios en la misión de Islandia.
› **Accesorio de granada EMP:** Objetivos secundarios en la misión de Cozumel.
› **Accesorio explosivo de cámara:** Objetivos secundarios en la misión de Islandia.
› **Accesorio de granada de fragmentación:** Objetivos principales en JBA HQ 3.
› **Granada de Gas:** Objetivos principales en JBA HQ 1.
› **Accesorio de Granada de Gas:** La misión de secundaria en la misión de Cozumel.
› **Mecanismo de Hacker – Mejora:** Objetivos principales en JBA HQ 2.
› **Mecanismo de Hacker – Mejora de Software:** Objetivos secundarios en la misión de Shanghai.
› **Visión nocturna mejorada:** Objetivos principales en JBA HQ 3.
› **Accesorio de cartucho de escopeta:** Objetivos secundarios en la misión de Okhotsk.
› **Accesorio de Granada de Humo:** Objetivos secundarios en la misión de Shanghai.
› **Accesorio de Granada Sónica:** Objetivos principales en JBA HQ 2.
› **Emisor de ultrasonidos:** Objetivos secundarios en la misión de Ellsworth.
› **Mina de pared de ráfaga:** Objetivos secundarios en la misión de Okhotsk.
› **Mina de pared de aturdir**: Objetivos secundarios en la misión de Ellsworth.

STRANGLEHOLD

» **Desbloquear la dificultad Tipo Duro:** Completa el juego en modo casual para desbloquear esta nueva dificultad.

STUNTMAN: IGNITION

» **coolprop:** 3 accesorios en el modo creador de trucos.
» **nobleman:** Todos los ítems desbloqueados para el modo construcción.
» **gfxmodes:** Varios efectos y estilos de cámara adicionales.
» **kungfoopete:** Desbloquea todos los trucos
» **iceage:** Desbloquea el truco ruedas de hielo.
» **theduke:** Desbloquea el truco adicción nitro.
» **imtarex:** Desbloquea el truco táctil.
» **wearefrozen:** Desbloquea el cambio de visión.
» **fastride:** Desbloquea el MVX Spartan.

T

TIGER WOODS PGA TOUR 07

» **Desbloquear el modo Cabeza Grande:** Introduce en el menú de trucos la siguiente contraseña: **tengallonhat**.

TRUCOS PS3



» Conseguir la serie EA Negra: Completa el juego al 100%.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

» AllStars: Desbloquea todos los golfistas.
» Greensfees: Desbloquea todas las pistas.
» Cream: Dinero infinito.

TONY HAWK'S PROJECT 8

» Passwords a Go-Go :
› **shescaresme:** (Big Realtor)
› **hohohosoi:** (Christian Hosoi)
› **militarymen:** (Coronel + Guardia de Seguridad)
› **strangefellows:** (Papá + Skater Jam Kid)
› **drinkup:** (Full Air Stats)
› **enterandwin:** (el Grim Reaper de Guitar Hero)
› **birdhouse:** (Inkblot Deck)
› **notmono:** (Jason Lee, el de Mi Nombre es Earl)
› **mixitup:** (Kevin Staab)
› **manineedadate:** (mascota)
› **needaride:** (la mayoría de las tablas)
› **wearelosers:** (nerd)
› **themedia:** (fotógrafo + cameraman)
› **plus44:** (Travis Barker)
› **sellsellsell:** (Skinny + Agente Inmobiliaria)
› **yougotitall:** (desbloquea los Specials en la tienda de Skate)
› **hatedandproud:** (zapatillas Vans No Skool Gothic)
› **suckstobebad:** (zombie)

» Desbloquear personajes:
› **Bam Margera:** Completa su Pro Challenge.
› **Beaver Mascot:** Desbloquea la High School.
› **Bob Burnquist:** Completa su Pro Challenge.
› **Bum:** Desbloquea el nivel de la factoría de coches.
› **Daewon Song:** Completa su Pro Challenge.
› **Dustin Dolin:** Completa su Pro Challenge.
› **Filmer:** Desbloquea la High School.
› **Jason Lee:** Completa su Pro Challenge.
› **Lyn-z Adams Hawkins:** Completa su Pro Challenge.
› **Mike Valley:** Completa su Pro Challenge.
› **Nyjah Huston:** Completa su Pro Challenge.
› **Paul Rodriguez:** Completa su Pro Challenge.
› **Fotógrafo:** Desbloquea las tiendas.
› **Agente Inmobiliario:** Desbloquea el Downtown.
› **Rodney Mullen:** Completa su Pro Challenge.
› **Ryan Sheckler:** Completa su Pro Challenge.
› **Guardia de Seguridad:** Desbloque la High School.
› **Stevie Williams:** Completa su Pro Challenge.
› **Travis Barker:** Completa su Pro Challenge.
› **Zombie:** Completa su Pro Challenge.

» Cómo desbloquear los vídeos:
› **All Pros Behind The Scenes:** Completa todos los Pro Challenges.
› **Bam Margera Pro Footage:** Completa el Bam Margera Pro Challenge.
› **Bob Burnquist Pro Footage:** Completa el Bob Burnquist Pro Challenge.
› **Pro Bails 1:** Complete Tony Hawk Pro Challenge.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

» Jinpachi Mishima: Completa el modo Arcade para conseguir a Jinpachi. Cuando lo selecciones, presiona □ para jugar con él bajo la apariencia del demonio de Dark Resurrection.
Si lo prefieres hacer su bajo forma humana, pulsa △. Por el contrario, si lo que quieres es verlo con el aspecto del demonio de Tekken 5, presiona a la vez ○ ×.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

» Niveles desbloqueables y otros trucos: Teclea estos códigos en el menú de opciones y trucos del menú principal.
» THEPREZPARK: Desbloquea FDR.
» THELOCALPARK: Desbloquea Lansdowne
» THEINDOORPARK: Desbloquea el museo del aire y el espacio.
» STILLAINTFALLIN: Manual perfecto.
» AintFallin: Barandilla perfecta.
» Booyah: Super comprobación.
» Myopic: Foco ilimitado
» SUPERSLASHIN: Slash Grind ilimitado.
» FOREVERNAILED: 100% del Branck completado.
» TheMissing: Patinador invisible.
» TinyTater: Mini patinador.
» MagicMan: Sin patín
» ThePrezPark: Nivel FDR
» THELOCALPARK: Nivel Lansdowne.
» TheIndoorPark: Nivel del museo del aire y el espacio.
» CRAZYBONEMAN: Juega como Boneman.
» MoreMilk: Juega como Bosco.
» NotACamera: Juega como Cam.
» TheCoop: Juega como Cooper.
» Sketchy: Juega como Eddie X.
» Piledriver: Juega como El Patinador.
» Flyaway: Juega como Eric.
» Rabbies: Juega como Mad Dog.
» INTERGALACTIC: Juega como MCA.
» NotADude: Juega como Mel.
» LooksSmelly: Juega como Rube.
» Movers: Juega como Shayne.
» Dapper: Juega como Spence.
» Shaker: Juega como TV Producer.
» OverTheTop: Todos los ítems de diversión.
» GiveMeStuff: Todos los ítems de Crea Un Patinador.
» LetsGoSkate: Todas las tablas.
» WatchThis: Todas las películas del juego.
» SweetStuff: Todos los ítems de la sala de accesorios.
» LAIDBACKLOUNGE: Todos los temas de la sala.
» IMGONNABUILD: Todas las piezas de construcción.
» Trippy: Todos los efectos del editor de vídeo.
» PutEmOnTop: Todos los revestimientos del editor de vídeo.
» LOTSOFTRICKS: Todos los especiales disponibles.
» BeefedUp: Estatus lleno.
» needshelp: 50 puntos de habilidad extra.

TRANSFORMERS: EL JUEGO

» →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑: Apariencia G1 Starscream.
» ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →: Apariencia G1 Optimus Prime.
» ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →: G1 Jazz.



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

» Camiseta de béisbol de Drake: Introduce en la pantalla de selección de traje este código: ←, →, ↓, ↑, △, R1, L1, □

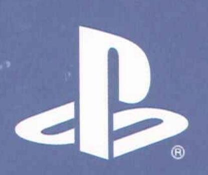


VIRTUA FIGHTER 5

» Desbloquear a Dural: Completa el Modo Arcade con cada uno de los luchadores.
» Desbloquear los dojos de entrenamiento: Completa el Modo Time Attack del Command Training, al menos una vez con uno de los personajes. A continuación dirígete al Modo Versus, selecciona personajes y presiona ↓ ↓ para combatir en el Dojo vallado o ↑ ↑ para el Dojo sin vallas.
» Un guiño a MegaDrive: Mantén presionado el botón ○ durante la carga inicial del juego, y cuando aparezca el logo de SEGA podrás oír aquel entrañable "Seeeegaaa".
» Movie Theater "Customizado": En el VFTV Movie Theater, mantén presionado ← en el D-Pad, mientras pulsas × para seleccionar las secuencias de Wolf-El Blaze o Eileen. Todos los cambios que hayas hecho en los personajes aparecerán en las secuencias.



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 85
Prohibida su venta por separado.



PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA